2405F



Bestiaire Monstrueux™



Appendice 2

Les Terreurs du Désert





Bestiaire Monstrueux™



Appendice 2

Les Terreurs du Désert


TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

Concepteurs : Tom Prusa, Louis J. Prosperi et Walter M. Bass (avec Kira Glass)

Conception et développement supplémentaires : Timothy B. Brown et William W. Connors

Correction : C. Terry Philips

Illustration de couverture : Jeff Easley

Illustrations intérieures : Tom Baxa et Mark Nelson

Typographie : Communiqué, Bury St Edmunds, England

Production : Sarah Feggestad, Angela Wilde

Traduction : Steve Edline et Christine Hamann

Correction/Révision : Luc Masset, Hexagonal

Remerciements particuliers à Steve et Elsa Theis, et, bien sûr, à Bruce Heard et aux créateurs du jeu DARK SUN™ qui ont rendu ce projet possible.

Random House et ses filiales possèdent les droits de distribution mondiaux sur le marché du livre pour les produits en langue anglaise de TSR, Inc.

Distribué par TSR Ltd. sur le marché du livre et du jeu au Royaume Uni.

Distribué par des distributeurs régionaux sur le marché du jeu et du jouet.



Table des matières

Comment utiliser ce livre

Bienvenue dans ce *Bestiaire Monstrueux* qui décrit les étonnantes créatures d'Athas. Comme dans les volumes précédents, toutes les rubriques sont classées par ordre alphabétique.

Toutes les créatures décrites dans ce volume sont des standards dans leur type. Ceci devrait encourager toute variation pouvant émerger de votre imagination.

CLIMAT/TERRAIN définit les endroits où peut se trouver généralement la créature. Le climat peut être arctique, subarctique, tempéré ou tropical, et le terrain peut être de plaine/brousse, forêt, accidenté/collines, montagne, marécage et désert.

FRÉQUENCE est la probabilité de rencontre d'une créature dans cette région. *Très rare* représente une probabilité de 4 %, *rare* de 11 %, *peu commune* est une probabilité de 20 %, et *commune* de 65 %. Ces probabilités peuvent être ajustées selon les régions.

ORGANISATION est la structure sociale générale adoptée par la créature. "Solitaire" inclut les petits groupes familiaux.

CYCLE ACTIF est la période d'activité de la créature. Celles dont l'activité est surtout nocturne peuvent être actives à n'importe quel moment dans les souterrains. Le cycle actif est une indication générale et les exceptions sont plutôt répandues.

RÉGIME détermine ce que mange habituellement la créature. Les *carnivores* se nourrissent de viande, les *herbivores* de plantes, et les *omnivores* indifféremment des deux. Les *charognards* se repaissent principalement de carcasses.

INTELLIGENCE est l'équivalent du "QI" humain. Certaines créatures sont rusées d'instinct ; cette précision est donnée dans les descriptions de créatures. Les qualificatifs correspondent à peu près à la table d'Intelligence suivante :

0	Aucune ou Indéterminable
1	Animale
2-4	Semi
5-7	Faible
8-10	Moyenne (humain)
11-12	Haute
13-14	Élevée
15-16	Exceptionnelle
17-18	Géniale
19-20	Supra-Géniale
21+	Presque Divine

TRÉSOR fait référence aux tableaux des trésors dans le *Livret de règles de DARK SUN*. Si un trésor individuel est indiqué, chaque individu peut l'avoir sur soi (ou non, à la discrétion du MD). Les trésors importants se trouvent dans la tanière de la créature ; ces trésors sont le plus souvent déterminés et placés par le MD. Les créatures intelligentes useront d'objets magiques à leur disposition et tenteront de s'enfuir avec leurs trésors les plus précieux lorsqu'elles seront harcelées. Si le trésor est déterminé aléatoirement, lancez les dés pour chaque type possible : si tous les jets échouent, il n'y aura aucun trésor. Les trésors devraient être réduits s'il y a peu d'opposition aux joueurs. Les trésors de grosse proportion sont indiqués par un multiplicateur entre parenthèses (x 10, par exemple) — à ne pas confondre avec les trésors de type X. N'utilisez pas les tableaux pour placer les trésors dans un donjon, puisque le nombre de créatures rencontrées est généralement moindre.

ALIGNEMENT indique le comportement général de la créature moyenne dans le type. Des exceptions, bien que peu répandues, peuvent être rencontrées.

NOMBRE PRÉSENT est le nombre moyen de créatures lors d'une rencontre en tanière. Le MD devrait ajuster ce chiffre en fonction des circonstances. Le chiffre indiqué ne devrait pas être utilisé lors de rencontres en donjon.

CLASSE D'ARMURE est la protection portée en général par les humains et les humanoïdes, la protection résultant de la structure physique ou de nature magique, ou la difficulté de toucher la créature en combat de par sa vitesse, ses réflexes, etc. Les humains et les humanoïdes de taille moyenne qui portent une armure auront une CA "sans armure" indiquée entre parenthèses. La CA indiquée n'inclut pas les ajustements spéciaux donnés dans la description.

DÉPLACEMENT indique la vitesse de déplacement relative de la créature. Des vitesses supérieures peuvent être atteintes sur de courtes périodes. La vitesse de déplacement des humains, demi-humains et humanoïdes est souvent déterminée par le type d'armure portée (les vitesses de déplacement "sans armure" apparaissent entre parenthèses). Les types de déplacement selon les milieux sont reconnaissables par les abréviations suivantes : v = vol, n = nage, f = fouissement, dt = déplacement sur une toile. Les créatures volantes ont également une classe de manœuvrabilité de A à E (se reporter au règles de combat aérien dans le *Guide du Maître*, page 90).

DÉS DE VIE contrôle le nombre de points de vie qui permettent à une créature de résister aux dégâts avant d'être tuée. Sauf indication contraire, les dés de vie ont 8 faces, donnant chacun 1 à 8 points de vie cumulables. Les dés de vie sont lancés et additionnés pour déterminer les nombres de points de vie de la créature. Certaines créatures auront plutôt un écart, et d'autres auront des points additionnels à ajouter à ceux déterminés par leurs dés de vie : 4 + 4 dés de vie représente donc 4d8 + 4 points de vie (pour des points de vie variant entre 8 et 36 au total). Remarquez que les créatures avec +3 points ou plus ajoutés à leurs points de vie sont considérées comme des créatures qui possèdent un dé de vie de plus en ce qui concerne leurs jets d'attaque et de sauvegarde.

TAC0 indique le nombre requis afin que la créature Touche une Armure Classée 0. Ce nombre est une fonction directe du nombre de Dés de Vie, sauf pour les quelques exceptions mentionnées dans la description. Les humains et demi-humains utilisent toujours les TAC0 des personnages, qu'ils soient personnages-joueurs ou créatures. Le TAC0 ne comprend aucun bonus donné dans la description de la créature. Les bonus d'ajustement au toucher liés à la Force sont précisés entre parenthèses avec le TAC0.

NOMBRE D'ATTAQUES donne la quantité d'attaques de la créature au cours d'un round de combat, en-dehors des attaques spéciales. Ce chiffre peut être ajusté par un coup qui tranche un membre, des sorts tels que *hâte* et *lenteur*, et ainsi de suite. Les attaques multiples indiquent plusieurs membres servant au combat, des griffes, plusieurs têtes, etc.

DÉGÂTS PAR ATTAQUE donne la quantité de dégâts qu'une attaque donnée infligera, exprimée par un écart de points de vie (combinaison de jets de dés). Si la créature utilise une arme, les dégâts infligés par cette arme seront suivis par la note "arme" entre

parenthèses. L'ajustement aux dégâts selon la Force sera aussi donné à la suite des dégâts de la dite arme.

ATTAQUES SPÉCIALES détaille les modes d'attaques tels un souffle de dragon, l'utilisation de magie, etc. Ces attaques sont expliquées dans la description de la créature.

DÉFENSES SPÉCIALES indiquent précisément ces dernières, et sont détaillées dans la description de la créature.

RÉSISTANCE À LA MAGIE est le pourcentage d'échec d'une magie à affecter une créature, même si d'autres créatures à proximité en sont affectées. Dans le cas où sa résistance cède, la créature a toujours droit au jet de sauvegarde permis par la magie utilisée.

TAILLE est indiquée par les abréviations : "Mi" = minuscule (60 cm et moins), "P" = petit (de 60 à 120 cm), "M" = moyen (de 1,20 à 2,25 m) ; "G" = grand (de 2,25 à 4 m), "É" = énorme (de 4 m à 8 m) et "T" = titanesque (plus de 8 m).

MORAL est un indicateur général de la persévérance de la créature en face d'une situation difficile ou d'une opposition armée. Cet indicateur peut être ajusté suivant les circonstances. Le moral est quantifié ainsi :

2-4	Instable
5-7	Agité
8-10	Moyen
11-12	Stable
13-14	Élite
15-16	Champion
17-18	Fanatique
19-20	Sans Peur

VALEUR PX indique le nombre des points d'expérience normalement donné pour avoir vaincu (pas forcément tué) la créature. Cette valeur n'est qu'une indication qui peut être modifiée par le MD suivant le degré du combat, la situation de rencontre et l'équilibre de la campagne. Pour les créatures décrites dans ce volume, les points d'expérience octroyés en plus ont été calculés sur la base de l'utilisation de sorts extraordinaires, de capacités similaires aux sorts et d'une résistance extraordinaire à la magie.

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES donne une liste complète des talents psioniques innés de la créature. Certaines listes de créatures ont été révisées et sont marquées d'un astérisque (*). L'utilisation des résumés des psioniques révisés plutôt que les talents originaux est laissée à la discrétion du MD.

Combat inclut la description des attaques et défenses spéciales de la créature, ses armes, ses armures et ses tactiques.

Habitat / Société souligne le comportement général de la créature, sa nature, sa structure sociale et ses buts.

Écologie décrit la position de la créature dans le monde de campagne, donne les produits ou sous-produits de la créature et toute autre information variée.

Une section spéciale est consacrée aux variations proches de la créature, à la suite des principales rubriques qui la décrivent. Ces petites listes peuvent être rapidement retrouvées en consultant l'index qui sert à trouver l'entrée principale.

Tables de rencontres DARK SUN™

Ces tables de rencontres sont dressées pour les créatures présentées dans la boîte de DARK SUN, le *Bestiaire Monstrueux* volume 1 et le présent *Bestiaire Monstrueux, Les Terreurs du Désert*.

Lorsqu'une rencontre a lieu, tirez au dé sur la table du terrain avec l'alternative que vous désirez. Les rencontres de demi-humains, d'esclaves-travailleurs et de patrouilles d'arkhontes doivent être organisées par le MD.

Ceinture verdoyante

2	raie des nuages
3	drake igné
4	nuée d'insectes athasiens
5	t'chowb
6	scarabée d'agonie
7	demi-humain
8	gadouilleur
9	erdland
10	z'tal (animal, troupeau)
11	b'rohg
12	jankz (animal, troupeau)
13	esclave-ouvrier
14	braxat
15	patrouille d'arkhontes
16	idéophage
17	thri-kreen
18	drake pierreux
19	gaj
20	drake aqueux

Ceinture verdoyante, Première alternative

2	raie des nuages
3	drake igné
4	nuée d'insectes athasiens
5	t'chowb
6	scarabée d'agonie
7	gith
8	gadouilleur
9	erdland
10	z'tal (animal, troupeau)
11	b'rohg
12	jankz (animal, troupeau)
13	jozhal
14	braxat
15	belgoï
16	idéophage
17	tohr-kreen
18	drake pierreux
19	gaj
20	drake aqueux

Landes rocailleuses

2 gaj
3 bulette
4 oiseau-roc
5 génie, dao
6 ankheg
7 wiverne
8 basilic inférieur
9 araignée énorme
10 gith
11 ettercap/béhir
12 mille-pattes géant
13 scarabée scolyte
14 baazrag
15 tembo
16 braxat
17 chauve-souris colossale
18 ettin
19 basilic supérieur
20 nuée de fourmis

Déserts de sable

2 génie, djinn
3 basilic, dracosilic
4 lion tacheté
5 lézard minotaure
6 guêpe
7 serpent constrictor géant
8 serpent constrictor
9 créature de sable
10 elfes/gith
11 kank
12 scorpion colossal
13 esclaves
14 inix
15 anakore
16 jozhal
17 araignée éclipsante
18 mégalo-mille-pattes
19 yuan-ti
20 dragonne

Amas rocheux

2 aarakocra
3 dragonne
4 semi-géant, cyclope
5 oiseau-roc
6 ankheg
7 belgoï
8 lézard géant
9 scarabée de feu
10 araignée grande
11 gith/nains
12 kluzd
13 rat géant
14 lion commun
15 frelon
16 chauve-souris colossale
17 braxat
18 géant
19 génie, efreeti
20 nuée de fourmis

Landes rocailleuses, première alternative

2 raie des nuages
3 drake pierreux
4 nuée d'insectes athasiens
5 idéophage
6 tohr-kreen
7 géant des plaines athasien
8 b'rohg
9 kank sauvage
10 z'tal (animal, troupeau)
11 erdland
12 mûl sauvage
13 cha'thrang ou chelithe
14 tagster (félin psionique)
15 fourmiloïde, désert
16 scarabée d'agonie
17 zhackal
18 bête de cauchemar
19 so-ut
20 drake aqueux

Déserts de sable, première alternative

2 nuée d'insectes athasiens
3 mégapède
4 drake pierreux
5 promise de sable
6 jacal
7 scrabe
8 tagster (félin psionique)
9 b'rohg
10 erdland
11 kank sauvage
12 coureur de pulvre
13 tohr-kreen ou cactus de sable
14 fourmiloïde, désert
15 géant du désert athasien
16 scarabée d'agonie
17 cha'thrang
18 t'chowb
19 drake igné
20 raie des nuages

Amas rocheux, première alternative

2 raie des nuages
3 drake igné
4 tohr-kreen
5 jacal
6 rasclinn
7 fourmiloïde, désert
8 tagster (félin psionique)
9 jankz (animal, troupeau)
10 b'rohg
11 erdland
12 kank sauvage
13 mûl sauvage
14 géant du désert athasien
15 so-ut ou drake pierreux
16 idéophage
17 scarabée d'agonie
18 cha'thrang
19 bête de cauchemar
20 araignée de cristal

Landes rocailleuses, seconde alternative

2 araignée de cristal
3 drake pierreux
4 nuée d'insectes athasiens
5 idéophage
6 tohr-kreen
7 scrabe
8 b'rohg
9 kank sauvage
10 z'tal (animal, troupeau)
11 erdland
12 mûl sauvage
13 cha'thrang ou chelithe
14 banshee nain
15 fourmiloïde, désert
16 scarabée d'agonie
17 jacal
18 drake igné
19 so-ut
20 drake aqueux

Déserts de sable, seconde alternative

2 nuée d'insectes athasiens
3 mégapède
4 drake aqueux
5 ver de fonds
6 thrax
7 scrabe
8 tagster (félin psionique)
9 b'rohg
10 erdland
11 kank sauvage
12 coureur de pulvre
13 tohr-kreen ou cactus de sable
14 fourmiloïde, désert
15 géant du désert athasien
16 idéophage
17 cha'thrang
18 coureur des dunes
19 attrapeur des dunes
20 raie des nuages

Amas rocheux, seconde alternative

2 raie des nuages
3 drake igné
4 tohr-kreen
5 jacal
6 rasclinn
7 fourmiloïde, désert
8 tagster (félin psionique)
9 jankz (animal, troupeau)
10 b'rohg
11 erdland
12 pterrax
13 mûl sauvage
14 géant du désert athasien
15 so-ut ou drake pierreux
16 idéophage
17 scarabée d'agonie
18 cha'thrang
19 bête de cauchemar
20 araignée de cristal

Montagnes

2	lézard de feu
3	ettin
4	oiseau-roc
5	fourmi géante
6	semi-géant, cyclope
7	lézard géant
8	léopard
9	scarabée de feu
10	chauve-souris commune
11	petites-gens, nains
12	gith
13	esclaves
14	kenku
15	araignée géante
16	ettercap
17	zombi
18	aarakocra
19	pseudo-dragon
20	bulette

Montagnes, première alternative

2	drake aqueux
3	villichi
4	bête de cauchemar
5	jacal
6	scarabée d'agonie
7	banshee nain
8	tigone (félin psionique)
9	b'rohg
10	erdland
11	gith
12	idéophage ou kenku
13	scarabée de feu
14	raie des nuages ou drake aérien
15	araignée géante
16	oiseau-roc athasien
17	zombi
18	drake pierreux
19	drake igné
20	araignée de cristal

Montagnes, seconde alternative

2	bête de cauchemar
3	frelon
4	drake igné
5	demi-humain
6	petites-gens, renégat
7	gith
8	aï athasien
9	ankheg
10	pterran
11	erdland
12	z'tal (animal, troupeau)
13	fourmilion géant
14	petites-gens
15	skaï (animal, troupeau)
16	kirre
17	mille-pattes
18	drake pierreux
19	raie des nuages
20	wiverne

Savane

2	génie, jann
3	rémorhaz
4	béhir
5	fourmilion géant
6	mekillot
7	ver à soie
8	guépard
9	erdlu
10	gith
11	elfes/esclaves
12	kank
13	rat géant
14	jaguar
15	scorpion, grand
16	araignée géante
17	chauve-souris colossale
18	plante carnivore, pièges à hommes
19	pseudo-dragon
20	gaj

Savane, première alternative

2	raie des nuages
3	drake pierreux
4	nuée d'insectes athasiens
5	tohr-kreen
6	scarabée d'agonie
7	gadouilleur
8	tigone (félin psionique)
9	skaï (animal, troupeau)
10	z'tal (animal, troupeau)
11	jankz (animal, troupeau)
12	b'rohg
13	erdland
14	géant des plaines athasien
15	drake igné ou villichi
16	abeille lignifique
17	idéophage
18	araignée de cristal
19	drake aqueux
20	gaj

Forêt, première alternative

2	bête de cauchemar
3	araignée de cristal
4	drake igné
5	scarabée d'agonie
6	petites-gens, renégat
7	gith
8	aï athasien
9	b'rohg
10	pterran
11	erdland
12	z'tal (animal, troupeau)
13	tohr-kreen ou jacal
14	petites-gens
15	skaï (animal, troupeau)
16	kirre
17	idéophage
18	drake pierreux
19	raie des nuages
20	drake aqueux

Plaines salées

2	basilic, dracosilic
3	zombi, ju ju
4	serpent cracheur
5	fourmi géante
6	guêpe
7	wiverne
8	frelon
9	squelette
10	scorpion colossal
11	zombi
12	mille-pattes géant
13	araignée, grande
14	lézard géant
15	chauve-souris, grande
16	squelette
17	araignée éclipsante
18	zombi-monstre
19	rémorhaz
20	gaj

Plaines salées, première alternative

2	drake aqueux
3	raie des nuages
4	attrapeur des dunes
5	idéophage
6	t'chowb
7	mille-pattes géant
8	rase-sable
9	b'rohg
10	araignée, grande
11	lézard géant
12	erdland
13	squelette
14	chauve-souris, grande
15	wiverne
16	tohr-kreen
17	scarabée d'agonie
18	drake pierreux
19	méga-pattes
20	drake igné

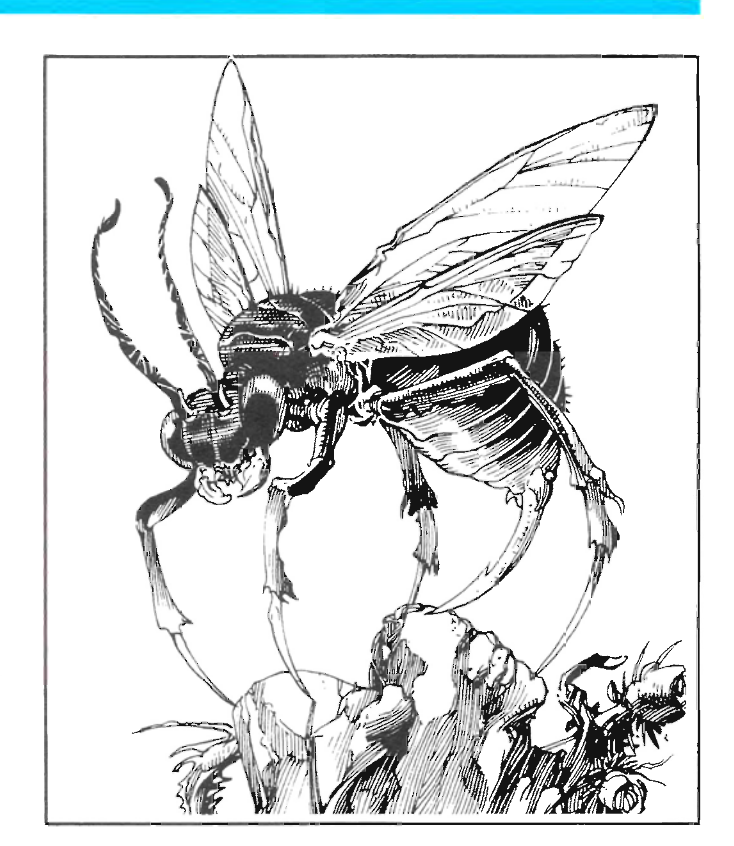
Mer pulvérulente

2	raie des nuages
3	horreur brune (horreur pulvérulente)
4	thrax
5	demi-humains
6	vortex de sable
7	horreur blanche (horreur pulvérulente)
8	rase-sable
9	coureur de pulvre
10	flotteur
11	pterrax
12	nuée d'insectes athasiens
13	zombi
14	oiseau-roc athasien
15	chauve-souris
16	ver de fonds
17	géant zoocéphale, athasien
18	horreur grise (horreur pulvérulente)
19	aarakocra
20	semi-géant, cyclope



Abeille lignifique

CLIMAT/TERRAIN :	Savanes
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Ruche
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Herbivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Néant (A)
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	V 18 (B)
DÉS DE VIE :	7
TAC0 :	13
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Paralysie/Poison
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	P (60 cm de long)
MORAL :	Moyen (8-10)
VALEUR EN PX :	2.000



Les abeilles lignifiques sont de grandes guêpes qui vivent dans les plaines qui bordent les déserts athasiens. Elles sécrètent une substance pâteuse qui, en séchant, devient un matériau d'une texture et d'une consistance semblables au bois.

Les abeilles lignifiques font généralement 60 cm de long, ont quatre pattes et sont dotées d'une queue armée d'un dard acéré. Elles peuvent voler grâce à deux paires d'ailes de 30 cm de long, disposées sur leur dos. Comme beaucoup d'insectes, l'abeille peut s'accrocher à des parois verticales (murs, parois rocheuses, etc.). Le corps chitineux de cet insecte est noir et segmenté de la tête à l'abdomen. En outre, le reconnaître est une chose assez facile puisque son thorax et ses pattes sont de couleur rouge vif.

Combat : Les abeilles lignifiques attaquent tout ce qui menace leur ruche, où se trouvent leur reine et ses œufs. Quand elles sont menacées, elles attaquent avec leur dard grâce auquel elles injectent un poison paralysant à leur victime. Le dard en lui-même fait 1d6 points de dégâts, mais la victime, en cas d'attaque réussie, doit faire un jet de sauvegarde contre le poison ou prendre 4-24 (4d6) points de dégâts supplémentaires. Toute créature ayant raté son jet de sauvegarde doit en faire un autre contre la paralysie pour ne pas être immobilisée après 2 à 24 rounds. La paralysie durera 2 à 12 heures et après cela, laissera la victime très affaiblie pendant encore 10 à 12 heures (-2 en Force).

Habitat / Société : Comme la plupart des insectes, les abeilles lignifiques vivent en ruches. Celles-ci se trouvent dans les plaines qui bordent les déserts d'Athas. Leurs nids sont faits d'une substance qu'elles sécrètent elles-mêmes. C'est une sorte de pâte qui durcit au séchage et prend la résistance du bois. Ces ruches offrent une très bonne protection contre les intrus.

Il y a trois types d'abeilles lignifiques dans une ruche : les guerrières/bâtisseuses, les nourrices/cueilleuses et les reines. Ces dernières sont chargées de la ponte des œufs et augmentent ainsi le nombre des membres de la communauté. Les nourrices/cueilleuses se chargent de fournir de la nourriture à toute la ruche ; elles sortent afin de tirer la nourriture des plantes et fleurs des environs et reviennent à leur ruche où elles réduisent leur cueillette en une pâte qu'elles ingèrent. Cette pâte sert de matière brute aux productrices de nourriture qui la transforment en un liquide sucré qui, quand il durcit, forme la base de l'alimentation de tous les insectes de la ruche. Les guerrières/bâtisseuses ont la même fonction que les soldats et les ouvriers chez les autres insectes ; elles protègent les œufs des reines pendant qu'ils incubent et sont chargées de la construction de la ruche elle-même. Toutes les abeilles lignifiques se ressemblent, mais la reine est généralement bien plus grosse que les autres.

Les abeilles sont certes des insectes sauvages, mais on connaît certaines cultures d'Athas qui les élèvent pour en tirer des matériaux de construction. Des clans d'humains et d'elfes sont connus pour élever ces insectes dans leurs cités ou leurs villages.

Ecologie : La substance ligneuse que sécrètent les abeilles lignifiques est très recherchée comme matériau de construction par de nombreuses peuplades. En outre, le liquide produit par les cueilleuses est très agréable et nourrissant. Un litre de ce liquide peut à lui seul sustenter un adulte pendant deux jours dans le désert. Sous forme solide, il perd quelque peu de sa valeur nutritionnelle mais peut quand même suffire à un adulte pendant un jour.



Aï Athasien



CLIMAT/TERRAIN :	Versant Forestier
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Famille
CYCLE ACTIF :	Nocturne
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	24
DÉS DE VIE :	11
TAC0 :	9
NB D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS/ATTAQUE :	2-8/2-8/2-20
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise
DÉFENSES SPÉCIALES :	Résistance au poison
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Aucune
TAILLE :	G (2,40 m de longueur)
MORAL :	Moyen (8-10)
VALEUR EN PX :	2.000
PSIONIQUES :	Aucun

L'aï est très rapide, rusé et très assoiffé de sang. Une famille d'aïs peut dévorer un village entier de petites-gens en une nuit et n'a en général pas peur d'essayer.

L'aï est une grande créature à la fourrure brune, généralement tachetée de marron clair avec un marron plus foncé ou de gris avec du vert, lui permettant ainsi de se confondre facilement avec le feuillage du Versant Forestier.

Les aïs émettent des sons que personne ne peut entendre. Malgré cela, ils semblent très bien communiquer entre eux ce qui leur permet de faire des attaques bien coordonnées.

Combat : Les aïs rôdent partout dans le Versant Forestier dont ils sortent rarement. Quand il est dans la forêt, l'aï oblige ses adversaires à faire un jet de surprise à -3 car il est doté d'un excellent camouflage naturel.

Un grand aï attaque avec deux pattes garnies de griffes et une morsure redoutable. Les griffes sont aussi longues que des dagues et, couplées avec la force considérable de l'animal, infligent chacune 2d4 points de dégâts. Ses dents, longues et recourbées font 2d10 points de dégâts lorsque la morsure est réussie. Si, au jet pour toucher de la morsure, on a fait 18 ou mieux, l'aï a plongé ses dents si profond dans la proie qu'il peut resserrer son étreinte, et rajoute ainsi 1d10 points de dégâts par round. Dans un tel cas, les griffes reçoivent un bonus d'attaque de +4. Un aï ne relâchera sa proie que s'il est lui-même sérieusement blessé (points de vie réduits à 50% ou moins), ou si sa proie meurt.

Les aïs voyagent en groupes familiaux et généralement combattent très bien ensembles. Même les jeunes sont entraînés à aider les adultes pendant une attaque. Si l'on trouve deux aïs ensembles, c'est qu'il y a un mâle et une femelle ; si l'on en rencontre trois ou plus, c'est que un ou deux d'entre eux sont des jeunes ayant chacun 5 DV, un TAC0 de 15 et faisant 1d6 points de dégâts avec chaque patte et 1d4 points de dégâts avec leur gueule. Les jeunes serviront habituellement de leurres, se balançant sur une branche pour frapper avec une griffe et faire retraite plus haut dans les arbres. Pendant que les adversaires sont concentrés sur les jeunes, les parents eux arrivent par derrière pour les massacrer.

Si l'on trouve un aï solitaire sur sa route, ce dernier n'attaquera que si le groupe est peu nombreux (une ou deux créatures de la taille d'un nain ou plus gros, ou pas plus d'une demi douzaine de petites-gens). Ses tactiques ne changeront pas, il aimera toujours à concentrer ses attaques sur un seul adversaire jusqu'à ce que celui-ci soit mort ou inconscient et se dirigera ensuite sur le suivant.

L'aï est doté d'une fourrure très épaisse ce qui lui donne une bonne classe d'armure naturelle. De plus, il a une forte Constitution, qui lui confère une certaine résistance au poison. L'aï obtient un +4 contre les poisons naturels et un +2 contre tous les autres poisons.

Habitat / Société : L'aï est un animal jaloux de son territoire et le défendra férocement. Une petite forêt peut n'en contenir qu'une ou deux familles. Les aïs ne s'attaquent jamais les uns les autres et si des parents sont tués, les jeunes seront probablement adoptés par les premiers adultes rencontrés. Ils préfèrent les arbres comme tanière et comme méthode de voyage. Ils ont un très bon jugement en ce qui concerne la sélection des branches pouvant supporter leur poids considérable. Ils sont très rapides aussi bien sur les arbres que sur le sol et peuvent sauter jusqu'à 9 m d'une branche à l'autre. Ils peuvent en outre rétracter leurs griffes afin de se déplacer aussi vite sur le sol que dans les arbres.

L'aï se déplace en permanence, ne s'installant que lorsqu'une femelle met bas. Un ou deux petits naissent et maturent très vite. Le mâle chasse généralement pour toute la famille pendant les quelques premiers mois, jusqu'à ce que les jeunes soient assez grands pour subvenir à leurs propres besoins. Quand ils atteignent l'âge de six mois, les jeunes sont assez gros pour sortir et aider à attraper des petites-gens.



Écologie : L'aï a un ennemi naturel : les petites-gens qui sont aussi, pure coincidence, leur source de nourriture préférée. Un aï préférera choisir un petit-homme 90% du temps à toute autre personne dans un groupe d'aventuriers. En fait, lorsque l'aï devient adulte, il a très certainement déjà tué et mangé un grand nombre des gens du petit peuple. Pour cette raison, entre autre, l'aï est pourchassé par les petits-hommes chaque fois qu'il y en a un qui est aperçu dans la région.

En outre, les tribus de petites-gens chassent ces animaux car un seul aï peut fournir à toute une famille de petites-gens de chaudes capes. Les serres de l'animal sont aussi des dagues très efficaces quand on y fixe une poignée. Un petit-homme qui tue à lui seul un aï est fêté comme un héros par sa tribu. Et même, faire partie d'un groupe qui a tué un aï est une moyen sûr d'être honoré par le petit-peuple du Versant Forestier.

Animaux domestiques

	Hurrum	Critic	Renk	Ock'n
CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque	Quelconque	Quelconque	Quelconque
FRÉQUENCE :	Commun	Peu commun	Commun	Commun
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque	Nocturne	Quelconque	Quelconque
RÉGIME :	Omnivore	Carnivore	Charognard	Charognard
INTELLIGENCE :	Semi (2)	Animale (1)	Aucune (0)	Aucune (0)
TRÉSOR :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE :	1	1	1	1-10
CLASSE D'ARMURE :	8	5	10	8
DÉPLACEMENT :	6 (12)	12	1/10	1/10
DÉS DE VIE :	1-1	1+1	1/4	1/2
TAC0 :	20	19	20	20
NB D'ATTAQUES :	1	1	0	0
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1	1	0	0
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant	Néant	Néant	Néant
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant	Voir ci-dessous	Néant	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant	Néant	Néant	Néant
TAILLE :	Mi (2,5 cm)	Mi (42,5 cm)	Mi (5 cm)	Mi (1,5 cm)
MORAL :	Moyen (9)	Agité (3)	Néant	Néant
VALEUR EN PX :	15	35	7	7

De petites créatures sont souvent gardées ou acceptées dans les maisons athasiennes, en échange d'un confort ou d'un service qu'elles apportent. On ne considère pas ces animaux "familiers" comme mignons ou câlins, on n'a jamais trouvé de telles créatures sur Athas.

Hurrum

Ces scarabées aux couleurs éclatantes sont très recherchés pour les bourdonnements qu'ils produisent, qui sont agréables à l'oreille. Les meilleures maisons de commerce en possèdent au moins un.

Les hurrums ont une carapace aux couleurs éclatantes, opalescente, composée de lamelles superposées, qui varie du bleu cobalt au vert cuivré. De forme convexe et ovale, la carapace protège quatre paires de petites ailes atrophiées. Avec sa tête plutôt petite, des antennes tronquées et quatre pattes très courtes, le scarabée a une apparence comique.

Les hurrums battent des ailes rapidement d'arrière en avant, en frappant doucement la partie située sous leur carapace, ce qui produit la vibration et le son pour lesquels ces créatures sont connues. Le son sert également de mode de communication simple parmi les scarabées hurrum.

Combat : Peu de créatures dans le royaume des insectes attirent leurs proies (ou gagnent leur vie) à la manière des scarabées hurrum. Le scarabée produit un bourdonnement agréable en agitant continuellement ses ailes atrophiées. Les ailes battent rapidement en passant successivement du corps tendre du scarabée à son enveloppe recouverte de lamelles dures. Le rythme montant et descendant a un effet apaisant, presque hypnotique. Pour ignorer cet effet, il faut réussir un test de Sagesse. L'échec signifie que l'individu trouve le son simplement apaisant, mais qu'il n'affecte pas du tout sa volonté.

La nourriture de base des scarabées est composée de petits insectes volants qui sont attirés dans le courant de la vibration produite par les ailes du scarabée. La vibration rend aussi la proie docile et facilement maîtrisable.

Habitat / Société : Créature solitaire, le hurrum ne recherche ses semblables que pour s'accoupler. Lorsque plusieurs scarabées sont placés dans une même zone, un changement audible du bourdonnement se fait entendre. Si les scarabées sont de sexe opposé, ils produiront un son harmonieux au bout de quelques minutes. On pense que c'est une espèce de rituel nuptial. Si les scarabées sont du même sexe, le son sera atonal et déplaisant.

Une exposition directe à la lumière du soleil durant plus d'une heure tuera le hurrum. Alors qu'ils tentent de se rafraîchir sous le soleil brûlant d'Athas en battant des ailes, le son produit aura des accords de plus en plus aigus, jusqu'à leur mort.

Écologie : Ce scarabée incapable de voler produit des bourdonnements apaisants (que certains trouveraient musicaux) qui changent en accord et en fréquence tout au long de la journée. Il arrive fréquemment que la carapace brillante et opalescente du scarabée hurrum change de couleur avec la vitesse de son bourdonnement. Ce bourdonnement est produit par l'effort de la créature pour se rafraîchir en battant rapidement ses petites ailes atrophiées. Un véritable plaisir est de laisser le scarabée marcher sur la peau nue, sur laquelle la légère vibration de la carapace et le bourdonnement sont accompagnés d'une brise à peine perceptible. Les petites-gens trouvent le hurrum extrêmement agréable (bien que, quand ils sont affamés, les petites-gens les trouvent délicieux).

Critic

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
2	1/1/3	—/NS	10	25

Clairsentience — *Sciences* : précognition ; *Dévotions* : sens du danger, sens du poison, sens des esprits.

Lézards multicolores, au dos couvert d'épines, les critics sont souvent des hôtes involontaires des foyers d'Athas. Ils ont un talent psionique inné et s'accordent à ceux qui les nourrissent.

Certains disent que les critics sont les plus jolis lézards d'Athas. Souvent tachetés dans des nuances de couleurs rutilantes, ils changent de couleur chaque année au moment de la mue. La longueur moyenne des critics varie entre 30 et 42 cm et leur poids se situe entre 1,5 et 2,5 kg.

Les critics utilisent un langage corporel pour communiquer avec leurs semblables. La communication par la magie ou par un autre moyen est possible ; toutefois, la créature réagit/répond souvent de manière paranoïde ou anxieuse.

Combat : La morsure du critic est sans conséquence, puisqu'elle n'inflige qu'un point de dégât. La valeur de la créature provient de ses pouvoirs psioniques. Les critics pressentent les ennuis. Lorsque brusquement ils se précipitent pour se mettre à couvert, la plupart de leurs propriétaires en font autant.

Habitat / Société : Les critics restent sauvages même lorsqu'ils naissent en captivité, et ne peuvent être réellement apprivoisés. Cette créature très furtive semblable au lézard chasse les insectes et les petits rongeurs. Les critics s'accordent à un seul habitat et toléreront un petit groupe de gens si on les nourrit régulièrement. Qu'il "s'accorde" signifie que le lézard surveillera et alertera tous ceux à proximité lorsqu'il percevra un danger. Les critics ont une désagréable tendance à l'indépendance et ils n'émettront pas de signal de danger si l'on a abusé d'eux ou s'ils ont été maltraités.

Écologie : Les critics sont considérés comme porte-bonheur dans un foyer ou dans un entrepôt. Ils sont paresseux et préfèrent être nourris plutôt que de chasser eux-mêmes. En général, les jeunes critics sont capturés et amenés dans une résidence. Ils doivent pouvoir ajuster leur nouvel environnement à leur propre rythme. En une semaine, le nourrisseur/propriétaire saura si la créature a décidé d'adopter l'endroit ou de s'en échapper. Le critic restera dans un état constant d'alerte s'il est tenu en cage ou enchaîné.

Renk

Ce petit gastéropode a développé une relation symbiotique avec les créatures humanoïdes dans le désert. Cette limace inoffensive et sans goût emmagasine l'eau et est quelquefois consommée crue au court de longues traversées du désert.



De couleurs variées, les renks ont un corps allongé et effilé d'une longueur située entre 5 et 8 cm. Une bouche suceuse se trouve sous une paire d'antennes courtes, qui servent à détecter les vibrations.

Combat : Ces limaces inoffensives n'ont pas de véritable attaque. Les renks vivent sur certaines créatures ou individus bienveillants, obtenant leur nourriture en léchant le sel, la sueur et la peau morte du corps sur lequel ils se trouvent. Si un renk est attaché à une personne engagée dans un combat en mêlée, il y a une probabilité cumulative de 10 % par round que le renk soit accidentellement touché et tué.

Habitat / Société : Les renks s'accouplent dans l'eau stagnante ou dans le grain en décomposition. Ils produisent une douzaine de rejetons qui deviennent adultes en 3 à 4 semaines. Sinon, ce sont des créatures solitaires. Les renks ont une sole de succion ventrale qui leur permet de se déplacer et de se fixer à leur source de nourriture. Ils préfèrent rester à l'abri des rayons du soleil. Une exposition directe à la lumière du soleil de plus de 1d4 tours laisse le renk se ratatiner et provoque sa mort.

Écologie : On emporte souvent des renks lors de longs voyages. Consommés vivants, les renks contiennent plus d'eau qu'il ne peut sembler. Ils emmagasinent l'humidité dans un estomac supplémentaire qui se rompt lorsqu'on les mange crus. Un renk moyen contient 1/2 tasse d'eau ; par conséquent, un homme actif devrait manger 32 renks crus par jour pour remplacer le liquide nécessaire pour passer un jour dans le désert. Il faut être vigilant lors de l'achat de renks. À l'occasion, une sangsue ou une autre créature inoffensive pourrait être ajoutée au tas de renks et vendue à un acquéreur peu méfiant.

Ock'n

Les ock'ns se présentent sous la forme de petits escargots, à la coquille en spirale. Lorsqu'ils se déplacent, ils laissent derrière eux une trace de bave composée d'un liquide semblable à de l'ambre, qui a plusieurs usages domestiques.



De forme nautiloïde, ce petit escargot atteint rarement 2,5 cm en longueur. Les coquilles d'ock'n ont presque toujours de nuances claires, mais elles varient par la couleur et les stries. Tous les organes sensoriels de l'ock'n se trouvent à l'avant de sa tête protubérante. La tête comporte une paire de petits organes sensoriels légers situés au bout de tiges indépendantes qui supportent les yeux. Une bouche fendue se trouve également sur la tête.

Les ock'n communiquent avec les autres gastéropodes par un système complexe composé de mouvements des tiges supportant les yeux. Ces tiges ont toujours un mouvement lent, constant, puisque ces créatures ne transmettent que les plus simples des concepts.

Combat : Ces escargots inoffensifs n'ont aucune espèce d'attaque.

Habitat / Société : Les ock'n vivent en colonies variables, toujours par groupes au nombre impair. Si jamais un nombre pair d'ock'n était emprisonné dans une zone délimitée, l'un d'entre eux mourrait ou serait tué par les autres. Seuls les ock'n savent pourquoi ce phénomène a lieu. L'ock'n respire par osmose à travers la peau exposée à l'air.

Écologie : Immangeables, les coquilles d'ock'n représentent des bijoux intéressants. Le gastéropode passe sa journée à rechercher de la nourriture et de l'humidité, en laissant derrière lui une trace de bave précieuse. La bave ocre luisante est composée d'une résine semblable à de l'ambre. En séchant, la résine devient aussi dure que de la pierre (elle offre aussi la même protection que la pierre), mais elle ne représente qu'un quart du poids normal de la pierre. La bave/résine de grand prix de l'escargot a plusieurs usages. Le revêtement d'armes, l'imperméabilisation de matériaux et l'emballage étanche des biens périssables ou des morts ne sont que quelques aspects de son utilisation. Les escargots ock'n ne produisent que l'équivalent d'un petit verre par jour (4 centilitres) de ce matériau.

Animaux, Troupeaux

	Skaï	Z'tal	Jankx
CLIMAT/TERRAIN :	Savane	Quelconque	Désert de sable, Landes rocailleuses
FRÉQUENCE :	Commun	Commun	Commun
ORGANISATION :	Troupeaux	Sauterie	Communauté
CYCLE ACTIF :	Nocturne	Diurne	Nocturne
RÉGIME :	Omnivore	Omnivore	Herbivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Aucune (0)	Animale (1)
TRÉSOR :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous	K, Q, U
ALIGNEMENT :	Neutre	Néant	Neutre
NOMBRE :	1-100	1-20	1-1000
CLASSE D'ARMURE :	4	5	6
DÉPLACEMENT :	6	12	12
DÉS DE VIE :	1 + 2	2 + 2	1 + 1
TAC0 :	19	19	19
NB D'ATTAQUES :	2	2	1
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-3	1, 1-6	1
ATTAQUES SPÉCIALES :	Phéromone	Sonique	Poison
DÉFENSES SPÉCIALES :	Phéromone	Sonique	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant	Néant	Néant
TAILLE :	P (60 cm - 1,20 m)	P (60 - 90 cm)	M (30 cm)
MORAL :	Moyen (8)	Irrégulier (5)	Stable (11)
VALEUR EN PX :	65	120	35

Sur Athas, un grand nombre d'animaux servent de nourriture, de vêtement ou d'arme. Certains ont été en partie domestiqués, ou sont suffisamment stupides pour se laisser capturer et élever en troupeaux.

Skaï

Le skaï est une créature à six pattes, timide et couverte d'une cuirasse, qui arrache les racines des plantes et des arbres pour s'en nourrir. Son enveloppe souple qui ressemble à une armure fait d'excellents articles de cuir.

Le skaï cuirassé croît entre 60 cm et 1,20 m en longueur. Les skaïs sont recouverts d'une armure cornée, divisée en neuf plaques distinctes. Ils ont une bouche allongée, pointue et très petite et des yeux en vrille situés de chaque côté de la bouche. Les yeux sont recouverts d'une membrane transparente qui les protège lorsqu'ils creusent. Les griffes antérieures sont acérées et solides, ce qui permet à la créature de creuser. Leurs postérieurs courts et trapus ne leur permettent que de trottiner.

Les skaïs communiquent par une série de grognements graves. Même si cela ne constitue pas un véritable langage, les nains bergers de skaïs ont appris à en imiter les sons, pour mieux contrôler le troupeau. Le langage skaï peut être appris contre une seule unité de compétence diverse. Comme pour les autres langages, un simple test d'Intelligence du personnage doit être fait pour que la communication soit réussie. L'échec signifie que : 1) le skaï ne comprend pas et ignore la tentative de communication ; 2) une information fausse est transmise.

Combat : Les skaïs sont généralement pacifiques et préfèrent s'éloigner en trottinant lorsqu'on les approche. De fait, ils sont faciles à



élever en troupeaux. Ils ne combattront que lorsqu'ils sont acculés ou afin de protéger leur progéniture. Les skaïs utilisent les phéromones pour se protéger. Les phéromones sont des sécrétions à base d'une substance chimique, qui produisent une réaction émotionnelle chez la victime. Une dose journalière permet à un skaï de libérer un nuage d'un peu plus de 200 décimètres cube de cette substance invisible, sous forme de gaz. Les créatures dans la limite du nuage gazeux doivent se protéger contre le poison ou souffrir d'apathie. Lorsqu'elle est atteinte, la victime cessera de se préoccuper de quoique ce soit, même de boire de l'eau, pendant une période de 1d8 tours. Les créatures ou les individus exposés peuvent être regroupés ou désaltérés, mais ils ne se préoccupent vraiment pas de vivre ou de mourir. De par leur grande résistance au poison et leur capacité de concentration, les nains ont +4 à leurs jets de sauvegarde contre le nuage de phéromone.

Habitat / Société : Les skaïs mettent bas deux fois par an. Une portée comportera 2 à 6 similicuirs, adultes en 3 à 5 mois. En attendant d'être autonomes, les jeunes se fixent dans les replis de la peau de leur mère et se déplacent avec elle lorsqu'elle avance. Le skaï est l'une des rares créatures d'Athas à se nourrir des ronciers, grâce à la légère protection que leur offre leur armure lorsqu'ils déterrent et mettent à nu les tendres racines.

Écologie : Les troupeaux de skaïs fournissent une matière première en viande et en articles de cuir dans la plupart des communautés de nains. Rôti, un skaï adulte pourra nourrir deux nains très affamés ; en ragoût, la viande et le bouillon en nourriront aisément six. Les skaïs et les nains semblent complémentaires dans leur allure et leur comportement. Les communautés de nains gardent le troupeau de skaïs dans un déplacement lent et constant, puisque les skaïs ont tendance à détruire les racines des jeunes plants. Leur bouche allongée et pointue et leur odorat aiguisé les aident dans leur recherche de nourriture. Les skaïs mangeront tout ce qui ne relèvera pas le combat, y compris les déchets.

Les nains doués pour l'élevage peuvent traire la phéromone d'un adulte sans risque, mais la substance chimique perdra toute son efficacité sous 48 heures. Seule une petite quantité de fluide à base de phéromones peut être extraite de chaque animal. Un tour passé à traire un skaï produira suffisamment de fluide pour créer un petit nuage (27 décimètres cube) de phéromone.

Z'tal

Les z'tal sont de petits lézards qui se tiennent à la verticale, et qui bondissent en sauteries, rassemblées à travers Athas. Ils sont très stupides et leurs fuites en désordre lorsqu'ils sont paniqués sont connues.

Les z'tal se déplacent en bondissant sur leurs postérieurs puissants qui se terminent par des talons saillants. Leur petite tête arrondie à l'arrière se termine par un bec pointu et dur. Leur longue queue épaisse sert à équilibrer leurs bonds. Leurs membres antérieurs et leurs griffes atrophiés ne servent que rarement. D'une teinte qui va du hâlé au brun, les z'tals sont couverts d'écailles saillantes, qui ressemblent à des plumes.

Les z'tals poussent constamment une série de pépiements, de couics et de couacs. Ces bruits sont surtout destinés à garder le troupeau dans la limite d'une certaine zone. Lorsqu'ils sont effrayés, les z'tals crient et fuient.

Combat : Le z'tal émet un cri perçant lorsqu'il a peur. L'intensité sonique de ce cri est telle que tout être pourvu d'une ouïe normale situé dans un rayon de 30 mètres doit se protéger contre la pétrification ou être pris de vertige. Une protection réussie signifie que la victime est capable de résister aux effets, mais qu'elle subit -2 à tous les jets qui nécessitent de la concentration (combat, sorts, psioniques, etc.) Une protection manquée jette la victime à terre, en la rendant incapable de différencier le haut du bas. Aucun combat, psionique ou jet de sort ne sont possibles jusqu'à ce que la créature cesse de crier ou qu'on se déplace hors de la zone d'atteinte. Se fermer les oreilles avant le cri ajoute +2 au jet de sauvegarde. Se boucher les oreilles avec de la cire, du coton ou une autre substance ajoute un bonus de +4 au jet de sauvegarde. Toute magie de silence peut contrer les effets du vertige. Les sourds n'en sont pas affectés.

Dans des situations désespérées, le z'tal se défendra en rebondissant ou en se frottant contre ses adversaires, les râpant de ses écailles aiguisées comme des rasoirs et causant 1d6 de dégâts par tour. Les coups de bec d'un z'tal ne causent qu'un point de dégât.

Habitat / Société : Les z'tals sont tout à fait adaptés à la vie dans le désert. Ils n'ont besoin que de peu d'eau et se sustentent en recherchant de la nourriture. Les z'tals se déplacent en groupes appelés des sauteries et sont connus comme étant peut-être les plus stupides et les plus timides des créatures d'Athas. Il leur arrive de mourir accidentellement en se jetant du haut de falaises ou dans la Mer Pulvérulente lorsqu'ils sont pourchassés.

Environ une fois par mois, la femelle creuse un petit trou et y dépose 1-3 œufs. Les œufs sont immédiatement oubliés et abandonnés à leur propre sort. Les œufs ne sont comestibles par aucune créature connue, car les écailles de z'tal se développent presque dès leur conception.

Le z'tal se sert de l'arrière de ses talons pour déterrer de petits insectes et de jeunes plants, qu'il brise à l'aide de son bec. Dociles lorsqu'ils ne sont pas effrayés, un seul cri de z'tal provoque la débandade de la sauterie entière de lézards.

Écologie : La viande de z'tal est épaisse et grossière, encore que l'arrière-train (pilons) et la queue d'un z'tal adulte constituent un excellent repas (une fois les écailles soigneusement retirées). Rôtis, ces morceaux nourriront six individus affamés ou un demi-géant. La viande de z'tal constitue une excellente base de soupe ; un seul z'tal préparé ainsi nourrira aisément une douzaine de créatures affamées de taille humaine. Les écailles semblables à des plumes aiguisées et flexibles sont souvent utilisées comme petits couteaux et comme rasoirs. Les écailles s'émoussent après une semaine d'utilisation régulière et ne peuvent pas être raffûtées.

Jankx

Ces mammifères à poils vivent dans des communautés de terriers dans le désert. Bien qu'ils représentent une source de nourriture ou d'habillement éventuelle, la plupart des gens pensent qu'ils sont trop dangereux pour qu'on les ennuie.

Hauts d'environ 30 cm lorsqu'ils sont dressés sur leurs postérieurs, les jankx ont une petite tête pointue et des poches à l'intérieur des joues qui leur permettent de transporter de la nourriture ou de l'eau tout en courant. Les jankx ont un corps long et luisant et quatre pattes courtes et musclées. De couleur dorée, leur fourrure est très recherchée dans le commerce.

Les jankx communiquent par une série de petits cris aigus et d'aboiements ultrasoniques, inaudibles par l'oreille humaine.

Combat : Les jankx possèdent des ergots et des sacs de poison situés dans la partie inférieure de chaque membre, près des pattes. Au cours d'un combat, un jankx tentera d'accrocher son adversaire avec l'un de ses ergot. L'attaque par ergot inflige 1d2 points de dégâts par coup. Un coup réussi signifie également que le poison a été injecté (protection contre le poison pour en éviter l'effet). Si la victime manque sa protection, une douleur terrible se fait sentir lorsque la partie atteinte par le poison commence à dépérir (membre, torse, tête, etc.). Seule la partie dans laquelle le poison a été injecté sera affectée ; le poison est trop épais pour circuler à travers

le corps entier. La partie touchée va se rider et être hors d'usage sur un diamètre de 2,5 cm par tour. Le poison peut être combattu par *neutralisation du poison* ; *ralentissement du poison* limitera les effets sur 2,5 cm par tour. La victime ne peut rien faire d'autre que de crier de douleur jusqu'à ce que le poison ait terminé sa course. Lorsqu'il est injecté dans la tête, le poison causera la perte d'un point d'Intelligence par tour à l'infortunée victime, jusqu'à ce que son Intelligence soit nulle. La victime tombe alors dans le coma et mourra éventuellement d'inanition.

Habitat / Société : Les jankx vivent en une communauté complexe de passages souterrains. Leurs terriers renferment différents endroits qui servent de séjour, de réserve et de dortoir. Les réserves de nourriture et d'eau sont toujours bien gardées. Les tunnels des groupes familiaux traditionnels sont toujours reliés à d'autres familles de jankx. Les jankx dorment pendant la journée et émergent au crépuscule pour passer la nuit à rechercher de la nourriture. Leurs petites pattes sont bien développées pour creuser et pour manipuler de petits objets.

Écologie : Ceux qui se considèrent comme des "bergers" de jankx tiennent plutôt du trappeur. Les jankx sont généralement pris au collet pendant leurs raids nocturnes. Une baraque de berger est toujours bâtie soit au-dessus du sol ou bien sur de solides rochers, afin d'empêcher les jankx de creuser sous la baraque et de tuer le berger. La viande de jankx est considérée comme du gibier mais est agréable au palais. De par la position délicate des sacs de poison, la prudence est recommandée lors de la préparation. Une règle générale dit qu'il faut prévoir un jankx par elfe ou humain, plus pour les autres. Lorsqu'elle est cuite, la chair grillée diffuse une odeur qui met tout jankx qui se trouve à proximité dans une rage folle. Si la cuisson a lieu trop près d'une communauté de jankx, une horde trouvera invariablement la source de l'odeur et attaquera les dîneurs.

Araignée de Cristal

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Semi (2-3)
TRÉSOR :	Q (x2)
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	24
DÉS DE VIE :	4
TAC0 :	17
NB D'ATTAQUES :	3
DÉGATS/ATTAQUE :	2-8/2-8/1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Poison, étreinte, rayon lumineux
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE A LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	G (corps de 2,40 m)
MORAL :	Élite (13-14)
VALEUR PX :	1.400

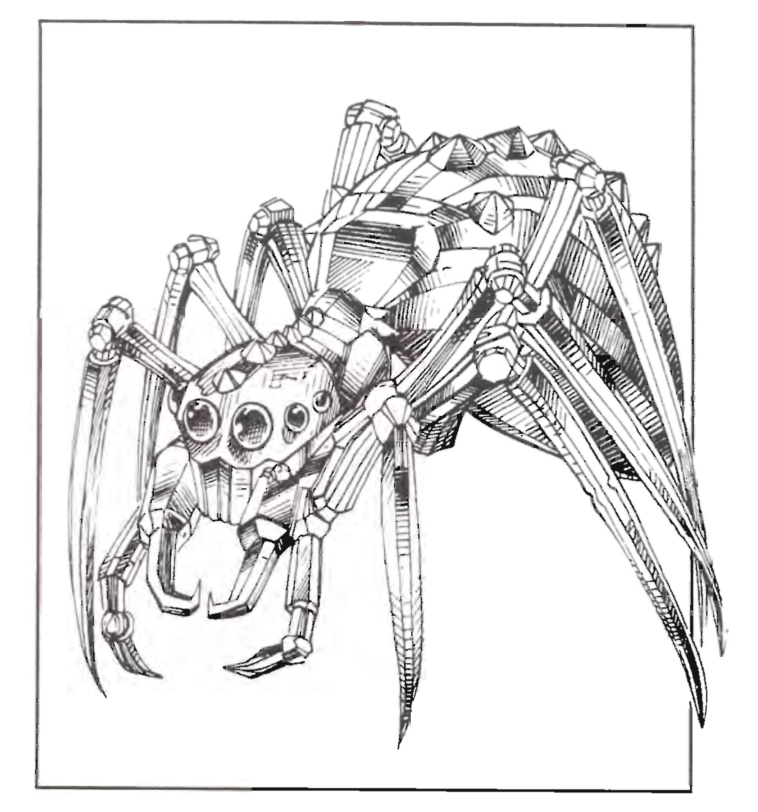
RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc./Sci./Dév.	Attaque/Défense	Score	PFP
1	1/0/2	—/—	16	33

Psychokinésie — *Dévotions :* contrôle de la lumière, barrière inertielle.

L'araignée de cristal est un prédateur vorace qui tisse des toiles de verre. Ces toiles très tranchantes, peuvent en outre concentrer un dangereux rayon de lumière sur une victime potentielle.

L'araignée de cristal est une très belle créature, à première vue en tout cas. Elle est constituée entièrement de cristal et, de jour, la lumière du soleil se réfracte sur elle, émettant une myriade de couleurs. Ces couleurs changent lorsqu'elle bouge, et la nuit, elle réfléchit toutes les lumières qu'utilisent ses adversaires, ce qui fait qu'elle conserve ses coloris bien qu'elle ne soit pas aussi lumineuse que dans la journée. Quand il fait sombre, elle utilise souvent son pouvoir de contrôle de la lumière pour assombrir encore plus son environnement (afin de mieux surprendre sa proie).



Une araignée de cristal est incapable d'émettre des sons mais peut communiquer avec ses congénères par le biais de lumière contrôlée.

Combat : L'araignée de cristal construit sa toile le long des sentiers et dans les vallées, à des endroits propices qui lui permettent de fondre sur ses proies par surprise. La nuit, les araignées de cristal sont presque invisibles et des groupes sans méfiance peuvent se diriger droit sur elles. Toutefois, l'araignée de cristal préfèrera habituellement attaquer de jour, utilisant ses toiles à la structure compliquée et ses capacités à contrôler la lumière pour attaquer la proie qu'elle aura choisi.

Quand l'araignée de cristal a un round devant elle pour se préparer, elle peut diriger une attaque lumineuse sur sa victime. Un



...et d'attaque est requis mais l'araignée reçoit un bonus de +4. Si ce rayon touche sa victime, celle-ci prendra 3d6 points de dégâts de chaleur et devra réussir un jet de sauvegarde contre les baguettes pour ne pas être aveuglée.

Si quelqu'un marche sans prendre garde dans une toile de cristal (il rate en fait son jet de surprise), il prendra 4d6 points de dégâts par coupure. Les toiles ne sont pas collantes mais elles sont résistantes, un jet de Dextérité est donc requis pour toute personne qui s'y trouve piégée. Un échec signifie qu'on s'inflige à nouveau 3d6 points de dégâts en s'en extirpant.

En mêlée, l'araignée de cristal attaque de ses deux pattes antérieures et de sa mâchoire empoisonnée. Les deux pattes avant font chacunes 2d4 points de dégâts et la morsure 1d4. La victime de cette morsure doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison avec une pénalité de -2 ou bien souffrir des effets d'un poison de type E (sauvegarder contre le poison ou mourrir, une sauvegarde réussie limite les dégâts à 20 points). Si les deux pattes antérieures touchent sur un 18 naturel ou mieux, l'araignée de cristal a agrippé son adversaire. Une fois que celui-ci est capturé, il prend 4d6 points de dégâts à chaque round et l'araignée de cristal bénéficie d'un bonus de +4 au jet d'attaque à chaque morsure suivante. L'araignée de cristal ne peut agripper une victime de plus d'un mètre vingt de large ; cela toutefois, ne l'empêchera pas d'attaquer.

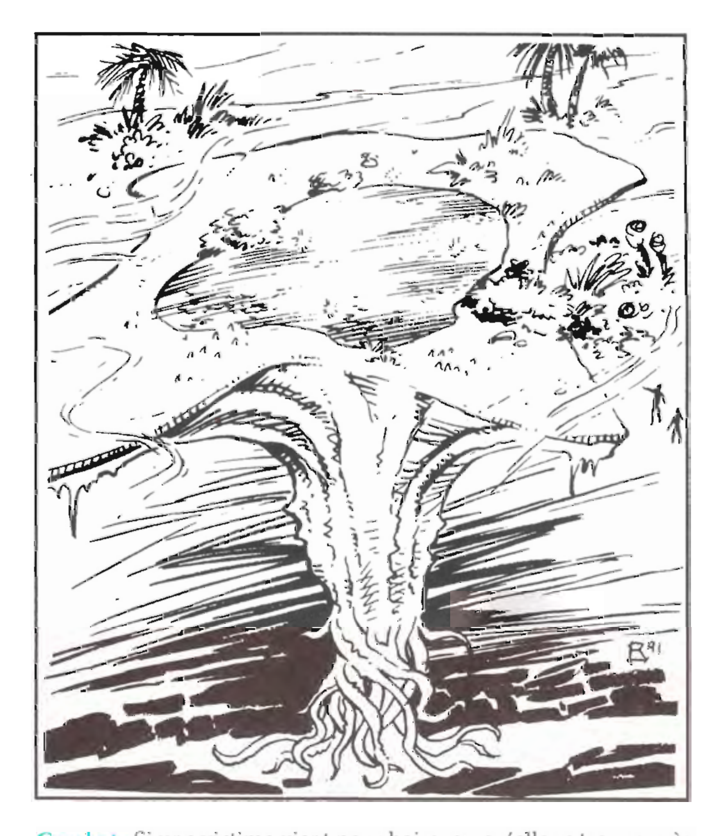
L'araignée de cristal est particulièrement sensible au sort *fracassement*. Si un tel sort est utilisé, celle-ci prendra 3d6 points de dégâts (un jet de sauvegarde est autorisé pour ne subir que demi-dégâts).

Habitat / Société : L'araignée de cristal est une créature solitaire, tissant ses toiles dans quelques-unes des régions les plus reculées d'Athas. Elle vit grâce à la lumière du soleil et ne semble pas avoir besoin d'autre liquide que de sang humain. Après qu'une araignée de cristal se soit nourri, son corps prend une teinte rougeâtre qui disparaît au cour des quelques jours suivants. L'araignée de cristal vit à peu près 150 ans ; elle pond ses œufs avant de mourir au centre d'une grande toile qu'elle aura tissé dans ce seul but. Jusqu'à 200 araignées de cristal éclosent après une ponte. Alors que l'araignée de cristal peut se déplacer sur sa toile sans se blesser, elle ne se laisse pas pendre de celle-ci comme une araignée normale préférant rester sur le sol. L'araignée de cristal intègre souvent des gemmes dans sa toile. Elle n'a pas connaissance de leur valeur, son seul jugement étant la brillance de la gemme. Un morceau de verre coloré brillant peut très bien être utilisé plutôt qu'un rubis, précieux mais terne.

Écologie : L'araignée de cristal n'a pas d'ennemis naturels mais en a acquis de nombreux. Elle est généralement chassée pour ses toiles qui font d'excellents tranchants de lances et de couteaux. Sur le marché, un morceau intact de trente centimètres de toile de cristal a une valeur de 2 pc ou 3 pc pour un armurier. L'araignée de cristal peut tisser 3,60 m de toile par jour. Une toile typique fait six mètres de diamètre, bien que des ragots de comptoirs aient colporté la rumeur de toiles de 30 mètres de largeur. Que cela se réfère à une toile de ponte, une toile d'araignée de cristal géante ou bien ne soit qu'une simple invention, nul ne le sait.

Attrapeur des dunes

CLIMAT/TERRAIN :	Désert de sable, plaine salée
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	O, P, R, W
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	10
DÉPLACEMENT :	0
DÉS DE VIE :	16 + 3
TAC0 :	5
NB D'ATTAQUES :	Voir ci-dessous
DÉGÂTS/ATTAQUES :	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	T (plus de 30 m)
MORAL :	NA
VALEUR EN PX :	19.000



Sous forme d'une oasis étincelante au milieu du désert, l'attrapeur des dunes apparaît comme le salut des voyageurs égarés. Malheureusement pour la plupart d'entre eux, ce qui semble être leur salut se transforme souvent en leur mort.

L'attrapeur des dunes est souvent pris pour une oasis isolée dans le désert. Il a l'apparence d'une surface d'environ un arpent de végétation autour d'un petit point d'eau.

Combat : Si une victime vient pour boire, ou qu'elle se trouve près du point d'eau (le véritable centre de la plante), l'attrapeur retourne sur lui-même le piège sur lequel il repose, attrapant ainsi la victime. De par la taille de l'attrapeur des dunes, aucun jet d'attaque n'est nécessaire. À chaque round, l'attrapeur recouvrira la victime qu'il a avalée de sucs digestifs, infligeant 10d4 de dégâts dûs à l'acide par attaque (jet de sauvegarde contre la paralysie pour les réduire de



moitié), jusqu'à ce que la victime soit liquéfiée. Deux tests de dextérité différents doivent être faits à chaque round pour se libérer de la gigantesque plante-animale. Deux tests manqués signifient que la victime est avalée et qu'elle ne peut se servir d'aucune attaque, en dehors des psioniques. Un test manqué signifie que l'individu n'est pris que partiellement — seul un bras ou une autre partie est attrapé — et qu'il supporte automatiquement la moitié des dégâts au cours de ce round. Tout individu libéré qui veut lancer une attaque de mêlée doit passer un round à creuser, afin d'exposer une partie de l'attrapeur des dunes avant de lancer la première attaque.

Habitat / Société : L'attrapeur est une espèce de plante-animale symbiotique/parasite qui défie toute classification habituelle. Les attrapeurs des dunes peuvent pousser jusqu'à atteindre un arpent (un arpent est égal à environ 60 m x 60 m). Un attrapeur des dunes creusera un grand fossé dans le sable qu'il va recouvrir de sa tête en forme d'étoile. Il s'enterre de quelques doigts sous le sable, laissant le centre de sa gorge exposé à la surface. Les racines de l'attrapeur peuvent s'étendre sur des kilomètres sous le sol jusqu'à une source située en profondeur. Pompant de petites quantités du précieux liquide pour le faire remonter, il conserve l'eau dans la partie supérieure de sa gorge pour attirer ses proies. Le point d'eau varie entre 1,50 m et 15 m de largeur, en fonction de la taille de l'attrapeur des dunes, mais il ne dépasse jamais 3 cm en profondeur. Les créatures qui peuvent sentir l'eau couvriront plusieurs kilomètres jusqu'à "l'oasis" de l'attrapeur, pour finalement y trouver la mort. Bien que solitaires de nature, les attrapeurs des dunes encourageront parfois le développement de plantes environnantes en leur fournissant des flaques d'eau. Cela aide l'attrapeur des dunes à mettre en valeur son déguisement en oasis.

Écologie : S'il est tué, on trouvera dans l'attrapeur des dunes autant de litres d'eau qu'il avait de points de vie. L'attrapeur lui-même n'est pas comestible pour la plupart des humanoïdes (sauf pour les b'roghs qui le trouvent savoureux).



Banshee, Nain

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Néant
INTELLIGENCE :	Comme de son vivant
TRÉSOR :	Voir ci-dessous
ALIGNEMENT :	Toujours mauvais (voir ci-dessous)
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	Comme de son vivant
TAC0 :	Comme de son vivant
NB D'ATTAQUES :	Comme de son vivant
DÉGÂTS/ATTAQUES :	11-12 (1d2 + 10) coup de poing ou selon l'arme + 10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Regard, malédiction et psioniques
DÉFENSES SPÉCIALES :	Acier, ou + 1 ou une meilleure arme pour toucher
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Voir ci-dessous
TAILLE :	M (entre 1,20 et 1,50 m)
MORAL :	Fanatique (17)
VALEUR EN PX :	Variable

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
7	1/2/4	—/FI, BM	15	110

Psychometabolisme — *Sciences :* champ mortel, forme d'ombre ; *Dévotions :* armement corporel, délabrement, simulation chimique, douleur double. (Ces pouvoirs psioniques sont obtenus en plus de ceux que le nain possédait déjà de son vivant.)

Les nains qui meurent avant d'avoir accompli leur focus majeur sont souvent condamnés à vivre après leur mort sous forme de banshees. Durant leur non-vie, ils hantent leur tâche ou leur quête inachevée, incapables de supporter l'idée qu'un autre puisse accomplir ce qu'eux-mêmes n'ont pu achever. De jour comme de nuit, leurs pupilles scintillent d'une lueur rouge, comme si une flamme brûlait à l'intérieur.

L'apparence d'un banshee nain change dès que la transformation de l'état de vivant à celui de mort-vivant commence. La peau tombe en décomposition, laissant les muscles à nu. Les muscles prennent une couleur brune s'ils sont exposés au soleil et au sable ; s'ils sont protégés ou s'ils sont enterrés, ils prennent une couleur grise ou moisie.

Le banshee nain se souvient de tous les langages qu'il connaissait de son vivant.

Combat : Les banshees nains conservent tous les aspects de leurs classe de personnage précédente, y compris les niveaux atteints au moment de leur mort. Ils conservent les mêmes armures et les mêmes armes (bien qu'ils puissent en acquérir de nouvelles ou en perdre d'anciennes) et le même niveau de talents dans leur profession donnée. Ils conservent la capacité de jeter des sorts, et ils



peuvent user des caractéristiques psioniques qu'ils possédaient de leur vivant.

Prisonniers entre le monde des vivants et celui des morts, les banshees nains sont semi-matériels et il faut une arme +1 ou plus ou en acier pour les toucher.

Les banshees nains ont également le pouvoir de maudire leur(s) victime(s). De jour, un banshee nain combine son attaque du regard maudit à une attaque corporelle. Lorsqu'il y a contact par les yeux, la victime doit sauvegarder contre les sorts ou devenir folle de rage (+2 pour toucher et aux dégâts, ne peut pas quitter le combat) pendant 2d6 rounds. Sous l'effet de la rage, les victimes n'attaqueront que les autres membres de l'équipe, mais jamais le banshee, qu'il les attaque ou non. Si personne d'autre ne se trouve à cet endroit, la victime de cette attaque du regard passera un tour à courir à la recherche de quelqu'un à combattre avant que les effets ne s'estompent. Une fois par nuit, le banshee nain peut également pousser un cri de guerre maudit ou une malédiction. Tous ceux qui sont à portée de voix doivent sauvegarder contre les sorts ou devenir fous de rage. Chaque personnage doit lancer un jet de sauvegarde pour chaque cri poussé par chaque banshee nain dans une zone donnée.

Les attaques à base de feu, d'eau et d'air n'infligent au banshee nain que des dégâts réduits de moitié. Les sorts à base de terre causent des dégâts doubles. De par son objectif unique, les sorts psioniques nécessitant un contact sont inefficaces. *Délivrance de la malédiction* annule l'effet de rage folle sur un individu.

Lorsque le corps physique du banshee nain atteint 0 point de vie, ce qui en reste est réduit en poussière. Si le but inachevé du nain n'est pas détruit ou accompli d'une manière ou d'une autre, ce banshee reviendra avec toute sa force au prochain coucher de soleil.

Habitat / Société : L'approche d'un individu vivant dans un rayon de 1,5 km provoque le réveil du banshee, à n'importe quel moment du jour. Il reste éveillé tant que l'intrus se trouve dans dans cette zone. En général, le banshee observe et attend de voir quelle action l'individu ou le groupe entreprendra avant d'attaquer.



Écologie : Les banshee nains désirent seulement protéger ce qui leur a appartenu. Des fables racontent que le septième fils d'un septième fils pourrait donner le repos à un banshee nain, en accomplissant son objectif à sa place. Les anciens disent que les flammes qui rougissent les yeux des banshee nains sont originaires d'une ancienne forge de nains ou du plan élémentaire du feu.

Bête de cauchemar



CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Néant (F)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	-5
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	15
TAC0 :	5
NB D'ATTAQUES :	5
DÉGÂTS/ATTAQUE :	2-12/2-12/2-20/2-20/4-40
ATTAQUES SPÉCIALES :	Sorts et psioniques
DÉFENSES SPÉCIALES :	+1 ou mieux pour toucher (voir ci-dessous)
RÉSISTANCE MAGIQUE :	20%
TAILLE :	Titanesque (9 m de haut)
MORAL :	Elite (15-16)
VALEUR EN PX :	16.000

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
10	4/4/11	CE,EC,PM,SP,EP/ FI,BM,NS,BP,TV	17	180

Psychokinésie — *Sciences :* désintégration ; *Dévotions :* attaque balistique, agitation moléculaire, manipulation moléculaire.
Psychométabolisme — *Sciences :* Néant ; *Dévotions :* biorétroaction, douleur double.
Psychotranslation — *Sciences :* conjuration d'une créature d'outre-plan, téléportation ; *Dévotions :* téléportation programmée.
Télépathie — *Sciences :* souffle psionique, tour de la volonté de fer; *Dévotions :* cinglement de l'ego, excitation du ça, forteresse intellectuelle, barrière mentale, néant spirituel, pression mentale, écrasement psychique, bouclier de la pensée, contact.

De toutes les créatures qui parcourent Athas, aucune n'est aussi redoutée, à part le Dragon, que la bête de cauchemar.

Il y a une chose qui permet d'identifier immédiatement les bêtes de cauchemar : leur taille immense. Toutes font à peu près 6 mètres de haut et pèsent près de deux tonnes. Elles ont quatre pattes armées de griffes acérées qui leur permettent, malgré leur taille, de très bien grimper. Toutes les bêtes de cauchemar partagent les mêmes couleur et texture de peau. Leur cuir, d'ailleurs, est extrêmement épais et dur, très semblable à celui d'un alligator ou d'un crocodile mais plus résistant. Bien qu'étant habituellement d'une couleur bleu foncé ou gris, des spécimens peuvent avoir une peau tirant vers le violet. Les bêtes de cauchemar ont de grands yeux rouges qui brillent véritablement dans l'obscurité ; leurs dents sont très longues (jusqu'à 20 cm), acérées et tranchantes, capables de couper une proie en deux sans difficulté. Deux paires de ces dents se distinguent des autres par leur longueur, qui atteint presque le double de la normale. La première paire se trouve sur la mâchoire supérieure et la deuxième, sur la mâchoire inférieure. Celles-ci sortent de la bouche de la créature, même lorsqu'elle est fermée et s'imbriquent les unes avec les autres. Les bêtes de cauchemar ont deux grandes défenses sur leur tête qu'elles utilisent pour déchirer leurs victimes.

Combat : Les bêtes de cauchemar sont des attaquants très dangereux qui peuvent défaire des petites armées humaines à elles seuls.

Bien qu'étant d'énormes créatures, ces monstres sont capables d'aller assez vite, et par conséquent, de s'approcher de leurs adversaires rapidement. Leur vitesse au sol, combinée avec leur énorme masse, leur permet d'écraser presque tous les obstacles, qu'ils fussent murs d'enceinte, arbres ou petites formations rocheuses. Quand une bête essaie de défoncer un mur ou une fortification, le MD lance 1d20 sur le "tableau 52 : structures, jets de sauvegarde" (voir dans le *GdM* ; à la ligne *pique ou vrille*). Si le résultat est inférieur au nombre indiqué sur le tableau, le mur perd un quart de sa résistance structurelle. Chaque attaque suivante réussie, réduira d'autant la résistance du mur jusqu'à ce qu'il s'écroule aux pieds de la bête.

Au combat, elle est absolument dévastatrice, en effet, quand elle attaque, elle se cabre et peut ainsi frapper avec ses deux pattes avant. Une bête de cauchemar debout sur ses pattes arrières mesure de 10,50 m à 12 m. Elles peut attaquer cinq fois par round, les deux premières attaques venant des deux pattes avant griffues, qui font



chacune 2d6 points de dégâts quand elles touchent ; les deux attaques suivantes sont faites avec les deux défenses qui ornent sa tête et qui peuvent chacune infliger 2d10 points de dégâts. Enfin, la dernière attaque est la terrible morsure qui fait 4d10 points de dégâts.

La peau extrêmement épaisse de la bête lui assure une protection incroyablement élevée (CA -5). De plus, seules les armes +1 ou mieux peuvent avoir de l'effet contre ce monstre. En outre, elles ont une certaine résistance à la magie (20%), sans compter que les sorts ou les capacités naturelles magiques utilisés par des êtres de 4 dés de vie ou moins, ne font que demi-dégâts. Ainsi, un sort lancé par un mage du 4ème niveau qui réussit à passer les 20% de résistance de la bête, ne fera quand même que demi-dégâts. Si le jet de sauvegarde contre un sort faisant demi-dégâts est réussit, les dégâts pris par la créature se réduisent au quart des points normaux.

On croit que les bêtes de cauchemar furent créées par la magie profanatrice, et l'on sait que toutes leurs capacités de lanceur de sorts ont des effets semblables à ceux de ladite magie. Ainsi, si l'on retrouve ce type de sort, c'est bien dans cette capacité unique de la bête de drainer l'énergie vitale de ses victimes. Plutôt que d'attaquer normalement, le monstre peut choisir de drainer l'énergie vitale de ses adversaires et de leur enlever un niveau d'expérience. De cette façon, la bête gagne le même nombre de points de vie que ceux qu'a perdu sa proie. Une bête ne peut utiliser cette capacité que trois fois par jour.

Les bêtes de cauchemar peuvent aussi attaquer tant par sorts que par pouvoirs psioniques ; chaque round, elles peuvent attaquer normalement et utiliser en même temps un de leurs sorts ou un de leurs pouvoirs psioniques. Les sorts suivants sont ceux qu'elle peuvent lancer deux fois par jour, pas plus d'un par round : *boule de feu, éclair, chaîne d'éclairs, dissipation de la magie, mur de feu, nuage incendiaire, brume mortelle, nuage mortel*. La bête est immunisée aux effets de ses propres sorts qui sont tous lancés au 10ème niveau d'expérience. Cette magie est considérée comme étant une magie de profanateur.

La bête est aussi une puissante psioniste dont les pouvoirs sont semblables à ceux des plus vénérables et des plus expérimentés des psionistes d'Athas. Comme il a été dit ci-dessus, elle peut utiliser un pouvoir psionique par round si elle n'a pas lancé de sort de magie en même temps. En outre, elle a de bons modes de défense psionique qui sont considérés comme étant toujours en activité, ce qui signifie que lorsqu'elle est attaquée, elle sera toujours protégée par la défense la plus efficace. Toutefois, elle ne pourra se défendre que si elle a assez de PFP pour cela.

Souvent, la bête emploie l'attaque la plus directe et la plus brutale qu'elle a à sa disposition ; parmi ses pouvoirs psioniques, elle fait le plus souvent appel à sa discipline de psychokinésie, qui lui permet de détruire les armes et les bâtiments sur son chemin. De plus, elle utilise fréquemment sa discipline de psychotranslation, car sa téléportation lui permet d'apparaître instantanément devant ses adversaires ou de disparaître si elle se sent menacée. La conjuration d'une créature d'outreplan va, de surcroît, lui permettre de se faire aider pour augmenter ses capacités à saccager ce qui l'entoure. Quand elle a suffisamment de PFP, elle appelle d'abord une créature des plans extérieurs puis, après, une créature des autres plans si nécessaire.

Une autre de ses capacités psioniques exceptionnelles, est l'attaque de "cauchemar" qui lui permet d'entrer dans les rêves de ses victimes et de s'attaquer à leurs esprits inconscients. Cette capacité est utilisée de deux manières distinctes : la première est contre les futures proies de la bête, celles qu'elle est en train de chasser ou qu'elle entend attaquer. Quand elles dorment, la bête exerce son pouvoir et elles doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts à -2) ou souffrir d'horribles cauchemars (dans lesquels elles sont traquées, poursuivies et tuées par la bête de cauchemar). Ces rêves paraissent si réels qu'ils empêchent la victime de se reposer correctement ; elle ne récupère ainsi pas naturellement les points de vie perdus auparavant et se sent toujours aussi fatiguée. La fatigue donne un malus de -1 à tous les jets de dés et réduit les mouvements de la créature comme si elle était "modérément encombrée". Ces pénalités dureront trois jours ou jusqu'à ce qu'un sort de *guérison* la soigne.

La deuxième manière d'utiliser cette capacité de cauchemar, est pendant un combat ; dans ce cas, elle est considérée comme un pouvoir psionique normal : elle peut être utilisée pendant le même round que les attaques physiques de la bête. Toutes les créatures se trouvant à moins de 15 m autour de la bête doivent faire un jet de sauvegarde contre les sorts à -2. Si celui-ci est réussi, il n'y a pas d'effet notable, mais ceux qui l'ont raté souffriront des effets du cauchemar décrits ci-dessus, pendant leur prochaine période de sommeil. Les deux utilisations de "l'attaque de cauchemar" coûteront 50 PFP et nécessiteront un jet de psioniques pour qu'elles fonctionnent.

Habitat / Société : Les bêtes de cauchemar rôdent sur à peu près tous les territoires d'Athas, mais heureusement, il n'en existe que très peu. Des historiens pensent qu'il a pu en exister jusqu'à 100 spécimens mais qu'il n'en reste qu'une demi-douzaine.

Les bêtes vivent dans leurs tanières pendant de longues périodes (jusqu'à un an), après quoi elles s'en vont parcourir le désert afin de se trouver une autre demeure ; de préférence près des ruines antiques d'une civilisation disparue d'Athas. Le choix de ces tanières n'est pas dicté par le hasard car elles sont toutes facilement défendables et bien protégées ; une bête de cauchemar choisira toujours un antre difficile à attaquer par terre ou par air.

Les bêtes de cauchemar ne se reposent dans leur repaire que pendant de courtes périodes, jamais plus de 6 heures généralement. Après s'être reposées, elles rôdent dans les alentours et chassent pendant six heures. Les journées se passent ainsi, la bête alternant périodes de veille et période de repos. Ce cycle d'activité peut durer des jours, voire même des semaines (la bête ne l'interrompant que lorsqu'elle se prépare à combattre). Pendant qu'elle se repose, elle se protège par une variante exceptionnelle de la dévotion psionique sens du danger. Cette capacité fonctionne selon les termes du *Manuel Complet des Psioniques*, à ceci près que la portée s'étend à toute la tanière et que le coût en PFP n'en est que de cinq par heure (au lieu de 3 par tour habituellement).

Lorsqu'une bête de cauchemar sort de son antre, c'est généralement pour s'alimenter. Elle se nourrit de presque tout de ce qu'elle trouve, végétal ou animal. Des troupeaux entiers d'erdlus et de kanks ont été détruits par des bêtes de cauchemar en quête de nourriture.

Toutefois, il y a certaines créatures que la bête n'attaquera pas, même pour manger ; entre autres les drakes ou les mégapèdes et encore moins le Dragon.

Ecologie : Ainsi qu'il a été dit ci-dessus, les bêtes se nourrissent d'à peu près tout ce qui peut se trouver sur Athas. Quant à leur propre chair, elle ne peut servir de nourriture car elle se décompose très vite après que la bête ait été tuée ; on pense que c'est parce que la magie qui les a maintenues en vie disparaît quand elles meurent que le corps pourrit si vite. Quoi qu'il en soit, les cornes, griffes et dents font d'excellentes armes, surtout des pointes de flèches, des dagues et (parfois) des fléchettes. En outre, les cornes, réduites en poudre et mélangées à de l'eau, forment une pâte qui, consommée, produit les mêmes effets que la psionaire bien que beaucoup moins puissants. Cette pâte donne 30 PFP supplémentaires et deux talents natifs pendant 5 rounds à celui qui l'ingère.

B'rohg

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Commmun
ORGANISATION :	Bandes ou cliques
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5 - 7)
TRÉSOR :	J, K
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1 - 12
CLASSE D'ARMURE :	7 (10)
DÉPLACEMENT :	15
DÉS DE VIE :	5 + 3
TAC0 :	15
NB D'ATTAQUES :	4
DÉGÂTS/ATTAQUES :	11 -18 (1d8 + 10)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Voir ci-dessous
TAILLE :	É (4,5 m)
MORAL :	Moyen (10)
VALEUR EN PX :	650 Meneur : 975 Renégat : 975

Ces humanoïdes à plusieurs bras, parents des géants sont souvent pourchassés pour combattre comme gladiateurs dans les arènes d'Athas de par leur force, leur taille et leurs caractéristiques spéciales de combat.

Les b'rohgs sont des géants humanoïdes grands et élancés avec quatre bras et deux jambes. Ils ont une peau de couleur orange brûlée, qui résulte d'une vie passée dans les déserts brûlants d'Athas. Ils font 4,50 m de haut lorsqu'ils sont adultes, leurs traits sont saillants et anguleux, ils ont un nez aplati et des oreilles pointues situées vers l'arrière du crâne. Certains b'rohgs sont chauves sur le haut du crâne, mais ont des cheveux (qu'ils laissent pousser jusqu'à la taille) qui poussent à partir de derrière leur tête. Les b'rohgs n'ont pas de poil facial. Le vêtement du b'rohg est simple et tout à fait adapté à son style de vie primitif. Mâles et femelles portent indifféremment des vêtements amples en peau ou des culottes faites à partir de cuir de reptile.

Les b'rohgs communiquent entre eux par une série de grognements primitifs et par des gestes de la main. De par leur faible intelligence, il est impossible d'enseigner une langue contemporaine à un b'rohg. Il est possible d'apprendre les grognements et le langage gestuel des b'rohgs en y prêtant un peu d'attention ; toutefois, une telle communication sera plutôt limitée à des concepts simples. La communication par psioniques ou par la magie est également plutôt limitée de par leur faible intelligence — le contact est aussi limité à des idées franchement simples.

Combat : Naturellement ambidextres et très forts, les b'rohgs sont très prisés pour les combats en arène. Les b'rohgs sont des adversaires formidables grâce à leur caractéristique de lancer quatre attaques différentes par round. Les deux premières attaques sont invariables. Les deux autres attaques sont tentées avec une pénalité de -2 au jet d'attaque. Les b'rohgs préfèrent se battre avec des armes de pierre primitives, comme des lances et des bâtons, mais ils se serviront de toutes les armes disponibles. Une de leur attaque



favorite est le maniement de bâtons avec leurs bras inférieurs et de longues lances avec leurs bras supérieurs. Alors que les plus jeunes des b'rohgs vont opter pour une attaque maximale avec 4 armes, certains plus anciens préfèreront garnir leurs bras inférieurs et s'en servir de boucliers, afin "d'égaliser" la lutte. En usant de cette dernière méthode, le b'rohg a deux possibilités de parer, tout en lançant deux attaques.

De par leur manque de développement intellectuel, les b'rohgs n'ont jamais maîtrisé l'utilisation d'autres armes à projeter que celles qui peuvent se lancer (rochers, etc.). Le mouvement nécessaire au jet ne permet à un b'rohg de lancer qu'un maximum de deux objets par round, et il le fait en les lançant simultanément du même côté.

Chaque groupe de six b'rohgs ou plus aura son meneur, un mâle dominant. Le meneur a 6+3 dés de vie et un TAC0 13. Le meneur fait également jouer le peu de son savoir martial, en dirigeant les actions de combat de ses guerriers. Lorsqu'un meneur est présent, les b'rohgs préfèreront tendre des embuscades pour se rapprocher de l'ennemi, plutôt que de lancer un assaut de front. Ainsi, les b'rohgs placés sous les ordres d'un meneur se retireront et s'enfuiront dès qu'ils auront perdu deux des leurs par rapport à leur nombre initial. Sans meneur, les b'rohgs combattront jusqu'au bout.

Habitat / Société : Les b'rohgs représentent un retour à des temps plus simples. Ce sont des chasseurs-cueilleurs nomades qui continuent de vivre dans une culture primitive arrêtée à "l'âge de pierre", surtout à cause de leur faible intelligence. Un enfant b'rohg éloigné des siens et élevé dans une communauté humaine est incapable de comprendre autre chose que des concepts primitifs ; son manque d'intelligenge l'empêche d'en apprendre davantage. Les b'rohgs vivent en petites bandes composées de 1 à 4 unités familiales que l'on appelle des cliques. Les unités familiales sont constituées d'un mâle, d'une ou deux femelles, et ne comportent généralement pas plus de quatre jeunes au total. Les mâles sont dominants dans la structure familiale, mais dans une bande, les tâches sont accomplies par les membres les plus compétents, quel que soit leur sexe. Les



plus forts de la bande sont en priorité chasseurs, alors que les membres plus âgés et plus faibles, ainsi que les enfants sont cueilleurs et porteurs d'eau. Les b'rohgs ne savent pas encore maîtriser le feu, mais ils n'en ont pas peur ; en fait, le feu les attire plutôt, lorsqu'ils en voient la lueur au loin. Les b'rohgs sont des charognards, et leurs vêtements en témoignent. Pour se vêtir, ils combinent des peaux d'animaux avec des lambeaux de vêtements et des pièces d'armures qu'ils ont "trouvés" ou qui ont été abandonnés.

Les b'rohgs ont une durée de vie de 80 ans qu'ils atteignent rarement, de par la dureté de leur environnement et le taux de mortalité élevé parmi leurs jeunes. Les b'rohgs ne comprennent pas le concept de mort et vont plutôt laisser de côté ce qui ne donne pas signe de vie. Une exception à cela est au combat, où ils peuvent frapper à plusieurs reprises un adversaire mort, juste pour s'assurer qu'il ne se relèvera pas plus tard. Les b'rohgs mangent la chair d'autres races, mais ne sont pas cannibales ; ils ne consomment pas leur propre espèce.

Ni méfiant, ni superstitieux, les b'rohgs réagissent lorsqu'on se sert de la magie en leur présence. En fonction de leurs expériences précédentes avec des jeteurs de sorts, ces créatures peuvent les respecter ou devenir irascibles. S'ils rencontrent la magie pour la première fois, leur réaction sera plutôt de la curiosité (jusqu'à ce que l'intention du jeteur de sorts — malveillante ou bienvaillante — soit fixée).

Leur style de vie nomade entraîne des périodes de déplacement suivies de périodes de repos. Pendant leurs déplacements, les adultes transportent leurs quelques biens et leurs enfants dans de simples traîneaux faits de peaux ou de cuirs tendus dans un triangle composé de perches de bois. Chaque adulte tire derrière lui un traîneau sur le sol, jusqu'au prochain camp temporaire. Une fois parvenu à un endroit riche qui offre à nouveau gibier et fruits, le groupe s'installe, en montant de petites baraques à partir de leurs traîneaux et d'autres peaux. Là où c'est possible, les baraques seront appuyées sur des rochers et des crevasses qui serviront respectivement de murs ou de pièces supplémentaires. Lorsqu'ils sont sous la direction d'un mâle dominant meneur, le groupe choisit la position la plus facile à défendre.

Écologie : Les b'rohgs ne contribuent pas directement au bien-être social ou économique d'Athas, puisqu'ils ne créent ni ne produisent aucune matière première ni aucun bien raffiné. Ils sont toutefois l'attraction principale dans les arènes de gladiateurs, bien qu'ils ne tirent que rarement un bénéfice de leurs victoires. Certains b'rohgs captifs sont trop stupides pour tenter de s'échapper, alors que d'autres meurent dans leur fuite folle hors des villes des rois-sorciers. Les b'rohgs sont quelquefois "attirés" par l'esclavage pour être gladiateurs, en se laissant tenter par des viandes à la chair tendre, de l'eau fraîche et toute une série de "friandises" simples mais alléchantes. Toutefois, cette séduction est une exception qui ne doit pas servir de règle, car en général, il faut dénicher et dominer les b'rohgs en les écrasant par le nombre avant de pouvoir les réduire en esclavage. Peu de personnes ont pu rester amis avec un b'rohg. De par leur intelligence limitée, les b'rohgs font rarement la différence entre amis ou ennemis, lorsqu'un certain temps s'est écoulé.

B'rohg renégat

Les b'rohgs enrôlés de force aux jeux d'arènes dans les cités-États ne sont jamais autorisés à gagner leur liberté. Malgré leur forme humanoïde, des b'rohgs sont considérés par leurs entraîneurs et propriétaires comme des animaux, qui ne sont bons qu'au divertissement qu'offre un combat sauvage. Toutefois, une faible intelligence n'équivaut pas à une faible astuce, et pas mal de b'rohgs se sont libérés de leurs liens pour vivre à nouveau librement dans le désert athasien. Cependant, une fois qu'il a été entraîné au combat soi-disant civilisé, le b'rohg n'est plus adapté à son style de vie originel.

Pendant leur séjour dans l'arène, les renégats apprennent pas mal de techniques de combat plus sophistiquées. Ils apprennent les avantages et l'utilité d'une armure, ce qui est rarement le cas à l'état sauvage. Les b'rohgs renégats confectionnent leur propre armure lorsqu'ils retournent dans le désert, en utilisant des os ou de la corne animale et du bois s'il y en a. Un b'rohg renégat a une CA 3, 4, ou 5 (1d3 + 2).

Ainsi, un b'rohg renégat s'échappera en emportant généralement une bonne arme de l'arène. Elle est soit en métal (25%) soit en obsidienne (75%) et le renégat est suffisamment formé pour l'utiliser en même temps qu'une autre arme plus primitive (lance ou bâton). Le b'rohg renégat peut attaquer avec les deux armes à chaque round, sans valoir de pénalité au jet d'attaque.

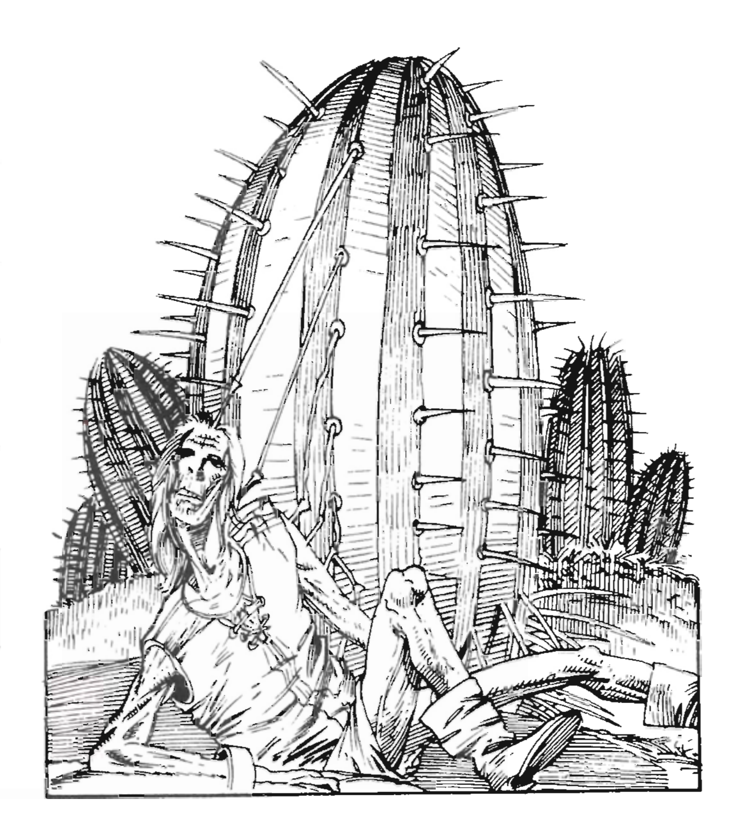
Les b'rohgs renégats vivront plutôt en solitaire. Au cours de rencontres avec d'autres b'rohgs plus primitifs, le renégat garde ses distances, honteux d'avoir été capturé, mais également honteux de la vie simple menée par ses congénères. Les seuls endroits où les renégats sont toujours acceptés sont parmi les tribus-esclaves. Dans ce milieu qui leur est familier par la compagnie de gladiateurs, mais sans l'abus de la servitude, les renégats font d'excellents guerriers et manœuvres.

Il y a une probabilité de 20% pour que lors d'une rencontre de b'roghs, il ne s'agisse que d'un seul b'rohg renégat.



Cactus-araignée

CLIMAT/TERRAIN :	Plateaux
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Parcelle
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Aucune (0)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE PRÉSENT :	2-8
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	0
DÉS DE VIE :	3
TAC0 :	17
NB ATTAQUES :	8
DÉGATS/ATTAQUE :	1 + (voir ci-dessous)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Épines causant la paralysie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE A LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,80 m - 2,10 m de hauteur)
MORAL :	Moyen (8-10)
VALEUR PX :	270
PSIONIQUES :	Aucun



Les parcelles couvertes de cactus-araignée ressemblent aux autres parcelles de cactus jusqu'à ce qu'une victime soit attaquée par une volée de leurs aiguilles. La victime est traînée jusque dans un des cactus où des aiguilles par lesquelles il se nourrit font un lent festin sur l'infortunée créature.

Le cactus-araignée a un corps en forme de barrique de 60 à 90 cm de largeur et de 1,80 m à 2,10 m de hauteur. Il est de couleur vert brillant avec des bandes blanches le long du fût. Les épines sont violettes et vertes.

Combat : Le cactus-araignée reste complètement immobile jusqu'à ce qu'une ou plusieurs victimes passent à sa portée. Toute personne se trouvant à moins de 4,50 mètres de ce cactus mortel sera soumise à une attaque d'aiguilles, soufflées du corps de la plante auquel elles sont reliées par de fines cordes. Le cactus-araignée peut percevoir les créatures vivantes et toute chose contenant du liquide.

Il possède de 5 à 8 (d4+4) séries de projectiles barbelés violets et 3d6 épines vertes, plus grosses, qui lui servent à s'alimenter. Le cactus-araignée attaquera toujours une seule victime à la fois avec une rangée de 8 épines violettes. S'il a raté sa cible, il lui faudra trois rounds pour ramener à son corps les cordelettes au bout desquelles sont fixées les aiguilles. Il lui faudra un jour entier avant de pouvoir les relancer. Si certains des filins sont coupés, le cactus-araignée ne pourra se resservir à nouveau de cette rangée d'épines que lorsqu'ils auront tous été remis en état. Les aiguilles abîmées repoussent à la vitesse de trois par semaine.

En combat, Le cactus-araignée tire d'abord une rangée d'aiguilles violettes, essayant ainsi de capturer la victime. Celle-ci est ensuite traînée jusqu'au corps du cactus et empalée sur les épines d'alimentation. Le cactus-araignée continuera de se nourrir des substances de sa proie jusqu'à ce qu'il ait absorbé tout liquide qu'elle contenait et en libère ensuite la carcasse.

Chaque cactus-araignée à portée attaque avec ses aiguilles-projectiles violettes ; un jet d'attaque normal est requis pour chaque aiguille. Si celles-ci touchent, elles feront un point de dégât et la victime devra aussi réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou être paralysée dans 2d4 rounds. Les aiguilles sont enduites d'un poison assez faible qui accorde un jet de sauvegarde à +2. Un jet de sauvegarde est requis pour chacunes des aiguilles qui touchent. Les aiguilles-projectiles sont ramenées au corps à la vitesse de 1,50 m par round.

Un être empalé sur les aiguilles d'alimentation vertes, prend 2d4 + sa CA en points de dégâts. Les ajustements dus au bouclier ne comptent pas dans le calcul de la CA et si la victime est paralysée, elle perd aussi ses ajustements de Dextérité. Si elle n'est pas paralysée, elle peut toujours essayer de se tortiller pour éviter les aiguilles d'alimentation. Les liens qui retiennent les aiguilles sont très forts et tirent avec une Force de 17. Une Force supérieure à 17 est requise pour avoir une chance de s'en libérer. Si une victime a la Force requise, elle dépensera un round à ne rien faire d'autre que retirer une aiguille ou rompre un filin. Cela nécessite un jet réussi d'enfoncer les portes pour extraire l'aiguille ou un jet de "barreaux et herses" pour rompre la corde. Celle-ci peut en outre être coupée, chacune d'entre elles étant d'une CA 5 et pouvant prendre jusqu'à 5 points de vie avant d'être tranchée. Les armes contondantes n'ont aucun effet sur elles. Puisque les aiguilles sont barbelées, en extraire une causera 1d4 points de dégâts supplémentaires à la victime. Il est à noter que le poison est administré par contact, par conséquent, si une victime a raté son jet de sauvegarde, la paralysie aura lieu, même si l'aiguille est retirée immédiatement.

Les cactus-araignée sont très batailleurs et si une victime est à portée de plusieurs cactus, ils se battront pour la récupérer. Si une victime est piégée par plusieurs cactus-araignées, le cactus-araignée ayant le plus d'aiguilles fichées dans la proie est celui qui l'attirera finalement à lui. Toutefois, les autres cactus tireront aussi longtemps qu'ils le pourront jusqu'à ce qu'enfin les aiguilles se décrochent, causant 1d4 points de dégâts supplémentaires à la victime pour chaque aiguille ainsi arrachée.



Habitat / Société : Le cactus-araignée pousse en parcelles denses et généralement le long des routes où se trouve la nourriture. Le cactus-araignée fleurit quand il pleut et dans la même journée, des milliers de graines à huit feuilles sont libérées. Seule la première graine à toucher le sol germera, absorbant rapidement tout liquide dans l'air. Cela signifie qu'une parcelle de cactus-araignée ne produit qu'un seul nouvel individu par orage. Un nouveau cactus-araignée poussera à la vitesse de trente centimètres par mois jusqu'à ce qu'il atteigne sa taille optimale.

Écologie : Les cactus-araignées ont peu d'ennemis naturels. C'est peut-être la seule créature qui puisse même se nourrir de kanks.

Si ses aiguilles ont été rendues inoffensives (le moyen le plus sûr pour cela est d'utiliser le feu), le cactus-araignée peut être mis en perce pour en récupérer un liquide mielleux, semblable au produit des œufs d'erdlu. On peut en tirer jusqu'à quatre litres et ce liquide servira à la fois de nourriture et d'eau. Quatre litres de ce nectar peuvent être utilisés pour remplacer quatre litres d'eau, ou bien encore servir de nourriture pour un jour à quatre êtres de la taille d'un homme.

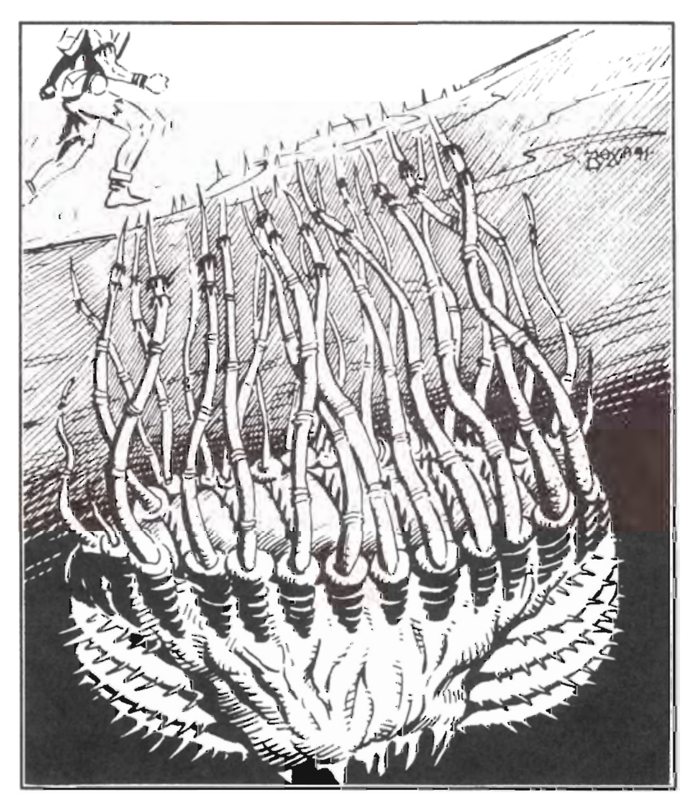
Cactus des sables

CLIMAT/TERRAIN :	Déserts de sable
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Spécial
INTELLIGENCE :	Aucune (0)
TRÉSOR :	Occasionnel
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	8 (corps) 3 (aiguilles)
DÉPLACEMENT :	Spécial
DÉS DE VIE :	5-8
TAC0 :	5-6 DV : 15 7-8 DV : 13
NB D'ATTAQUES :	1 (par appendice)
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1-3
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption de sang
DÉFENSES SPÉCIALES :	Camouflage
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Aucune
TAILLE :	M (1,8 m de long)
MORAL :	N/A
VALEUR EN PX :	5 DV : 975 6 DV : 1.400 7 DV : 2.000 8 DV : 3.000
PSIONIQUES :	Aucun

Le cactus des sables est une des formes les plus viles du règne végétal. Il vit partout où il y a du sable et se nourrit du sang de ses victimes.

Les cactus des sables sont bien protégés, car leur corps tout entier (excepté les aiguilles) est caché sous le sable. Ils mesurent de 1,50 m à 1,80 m d'un bord à l'autre et sont épais d'à peu près 1,20 m. De nombreuses aiguilles barbelées y sont reliées par de longues cordes fines et fibreuses. Le corps bulbeux et les cordelettes sont d'un blanc maladif, alors que les aiguilles se rapprochent de très près de la couleur du sol de la région dans laquelle ils poussent.

Combat : Un cactus des sables n'attaque que très passivement ; ses aiguilles jonchent la surface du sable et en dépassent de 2,5 cm. Comme les aiguilles ressemblent exactement au sable qui les entoure, il n'y a que 10% de chances de les voir, et 20% pour ceux qui les recherchent activement. Un cactus des sables a de 26 à 50 aiguilles (DV x 5 + 1d10) sur une circonférence égale à ses Dés de Vie x 90 cm. Toute personne qui marche sur du sable où vit un de ces cactus a 25% de chances de marcher sur une des aiguilles. Si cela arrive, le



cactus des sables fait un jet d'attaque. Pour le calcul de la CA, il est à noter que seule la magie qui protège tout le corps est prise en compte (une *cuirasse* +2 n'ajoutera pas de bonus magique à la Classe d'Armure de la victime mais un *anneau de protection* le fera. De plus, on ne prend pas en compte l'ajustement de Dextérité dans la CA. Un thri-kreen est considéré avec sa CA naturelle de 5, à moins qu'il ne porte une protection magique. Un toucher réussi indique qu'une aiguille s'est enfoncée suffisamment profond (environ 1,5 cm) pour que ses barbelures jaillissent. L'aiguille est très fine (à peu près la taille d'une épingle) mais les barbelures se répandent sur près de 2,5 cm dans le membre touché.

Quand le cactus des sables touche, il fait 1d3 points de dégâts et enfonce son épine barbelée dans le pied ou l'appendice de la victime. A chaque round successif, il en absorbe le sang au rythme de 1d3 points de sang, ne s'arrêtant que lorsqu'elle est morte. Les cordes qui relient les aiguilles à la plante sont très résistantes et presque impossibles à rompre par traction. Une aiguille peut être extraite du pied de la victime mais cela lui infligera 1d6 points de dégâts. En outre, puisque les barbelures s'ancrent dans ses tissus nerveux, la victime ressentira une énorme souffrance et devra réussir un jet de choc métabolique ou s'évanouir de douleur. L'inconscience durera de 5 à 10 rounds (1d6 + 4). Extraire l'épine requiert un jet d'enfoncer réussi. Les cordes peuvent être tranchées en faisant 1 point de dégât sur une CA 2.



Une victime à qui on aurait coupé la corde, conserve néanmoins l'épine dans le pied ; si on ne l'enlève pas, la plaie va s'infecter. On peut l'enlever en lançant *guérison des maladies* sur la blessure, ce qui va dessécher l'épine, ou bien en la découpant, ce qui fera 1d6 points de dégâts supplémentaires au blessé. Si on ne l'enlève pas, le sang de la proie va s'empoisonner et elle va s'affaiblir puis mourir. L'empoisonnement peut prendre jusqu'à une semaine (1d6 + 1 jours) pour tuer. Une fois que la victime est morte, un nouveau cactus des sables germe du corps.

Quand une aiguille se loge dans un membre, la victime ressent une douleur violente en même temps qu'elle se trouve piégée. Les créatures bipèdes doivent réussir un jet de Dextérité, ou tomber en plein milieu du cactus des sables devenant ainsi la cible de 0 à 5 (1d6 -1) attaques supplémentaires des autres aiguilles à proximité. Quand l'absorption de sang atteint 50% des points de vie de la victime, celle-ci doit réussir un jet de choc métabolique à chaque round ou s'évanouir à la suite d'une trop grande perte de sang. Une victime évanouie que l'on sauve d'un cactus des sables se soigne au rythme habituel. Toutefois, toutes ses attaques, défenses et compétences auront un malus de -2 jusqu'à ce qu'elle ait eu une chance de se reposer et de récupérer, cette récupération prenant 2d4 jours. Le temps de récupération est diminué de un jour par chaque niveau de sort de soins que l'on lance sur la victime (par exemple, quatre jours de faiblesse requièrent quatre *soins des blessures légères* ou un *soin des blessures graves*).

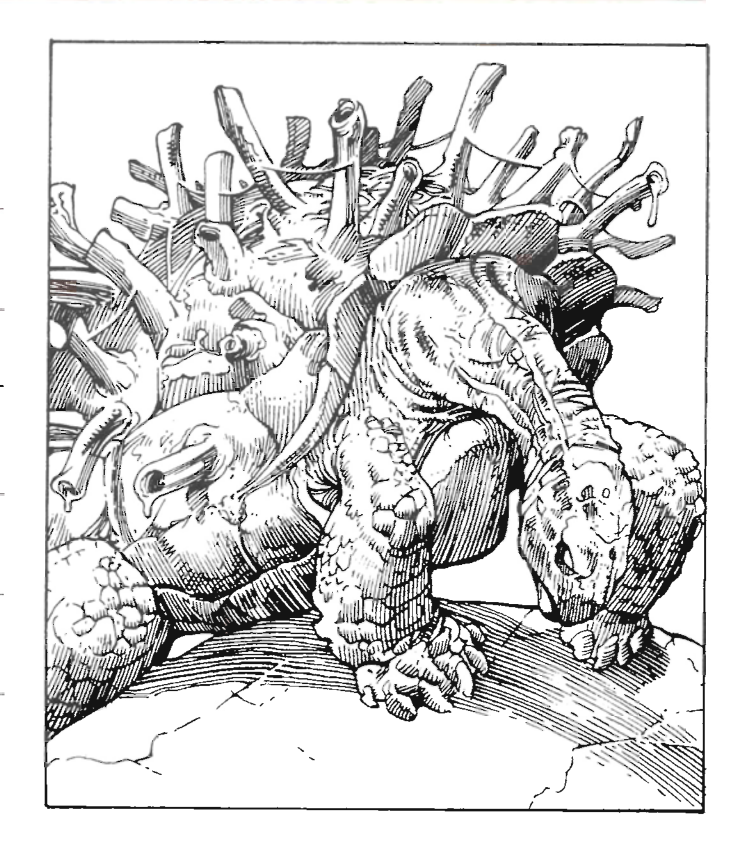
Le cactus des sables est très difficile à attaquer puisque son corps est à 1 à 3 mètres (c'est-à-dire 1d3) sous le sable. Si le corps est exposé, le cactus des sables est facile à tuer, mais à moins qu'il ne soit exhumé par des moyens magiques, les creuseurs sont exposés à 0 à 5 attaques d'aiguilles (1d6 -5) à chaque round de travail.

Habitat / Société : Le cactus des sables est une créature solitaire vivant partout où il y a du sable.

Écologie : Le cactus des sables est un piégeur, vivant de toute nourriture passant à sa portée. Il ne peut toutefois pas digérer le sang de kank qu'il relâchera après un round d'absorption de sang s'il vient à en piéger un. Toute autre proie sera pour lui un festin.

Cha'thrang

CLIMAT/TERRAIN :	Désert de sables, landes rocailleuses et amas rocheux
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Trine
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Voir ci-dessous
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	3
CLASSE D'ARMURE :	-2 carapace, 8 sous le ventre
DÉPLACEMENT :	3
DÉS DE VIE :	8+3
TAC0 :	11
NB D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-4/1-4/1-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Dards rattachés
DÉFENSES SPÉCIALES :	Camouflage, repli
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	M (1,80 m de long)
MORAL :	Moyen (8)
VALEUR EN PX :	2.000



Au premier coup d'œil, le cha'thrang semble être un plant de bambous brisés — jusqu'à ce qu'il bouge.

Le cha'thrang est une créature qui ressemble à une tortue, couverte d'une multitude d'appendices courts qui font penser à des roseaux qui dépassent de sa carapace. De couleur marron sale, le cha'thrang est souvent pris pour un plant de pousses mortes. Il possède quatre membres puissants et des griffes antérieures incurvées qui servent à creuser et à s'agripper au sol. Les protubérances sur la carapace du cha'thrang sont en fait des appendices creux, semblables à de l'os. La créature secrète une glaire alcaline dans son dos, créant ainsi sa carapace, dont la taille se développe avec la créature. Une fibre fine et tendineuse est alors produite, qui permet à la créature d'adhérer à la partie inférieure de sa carapace.

Combat : Le cha'thrang restera immobile pendant des heures, jusqu'à ce qu'une créature le survole à faible altitude. Pendant son attente, le cha'thrang refoule une poche d'air entre son corps et sa carapace. Lorsqu'une cible appropriée le survole à moins de 50 m, il expulse cet air à travers les protubérances creuses en os avec un souffle épouvantable, et "tire" sur la créature volante des projectiles recouverts de glaire et rattachés aux protubérances. Bien que plusieurs d'entre eux soient envoyés en même temps, un seul projectile peut toucher la cible, et si c'est le cas, il inflige 1d6 de dégâts. Quant un coup est réussi, la cible doit lancer un jet de sauvegarde contre le poison, afin d'éviter l'effet toxique de la glaire qui recouvre les harpons (la glaire est un poison de type A qui inflige 15 points de dégâts dans le cas d'un échec du jet de sauve-



garde contre le poison, alors qu'aucun dégât dû au poison n'est subi si la sauvegarde est réussie). Le poison met 10 à 30 rounds pour faire son effet. Pendant ce temps, la victime est bloquée dans un combat de force contre le cha'thrang pour se maintenir en l'air. Le cha'thrang se met immédiatement à creuser le sol pour éviter d'être tiré ou entraîné par sa proie volante. Les harpons tendineux sont très durs à briser (un "barreaux et herses" réussi pour les briser ; pour les autres créatures : des êtres volants énormes et titanesques peuvent les briser automatiquement, ceux de taille humaine peuvent les briser avec un jet de sauvegarde contre la paralysie réussi, et les êtres volants plus petits ne peuvent pas les briser.) Après avoir harponné sa proie, le cha'thrang attend patiemment que sa victime se fatigue et atterrisse. Dès que sa cible a atterri, le cha'thrang se retourne et rampe le long de son propre cordon en direction de sa proie. Ainsi, même si la victime tente à nouveau de s'envoler, elle a moins de longueur de corde à sa disposition. Alors le cha'thrang attrape sa victime et la met en pièces à l'aide de ses mâchoires puissantes (1d12). Le cha'thrang peut tirer des dards 1d4 fois par jour. La corde qui a servi de lien est cassée et abandonnée après chaque tir.

Comme les piquants creux des cha'thrang sont braqués vers le haut, ils ne possèdent que leurs griffes antérieures (1d3), leur morsure (1d12) et la protection qu'offre leur carapace pour se défendre contre les attaques des créatures qui vivent au niveau du sol. Pour cette raison entre autres, les cha'thrang ne se déplacent presque jamais seuls.

Habitat/Société : Les cha'thrang se déplacent par groupes de trois, appellés des trines. Les trines se composent en général de deux femelles et d'un mâle. Ils vivent en familles indépendantes, adoptant d'autres cha'thrang qu'ils rencontrent, et se divisant ensuite en trines. Les cha'thrang ont des difficultés à s'accoupler et meurent souvent durant l'acte. Une femelle pondra 1 à 6 œufs une seule fois par an. De petits prédateurs dévorent la plupart des petits avant qu'ils ne soient en âge de se défendre seuls. Les cha'thrang peuvent vivre plusieurs centaines d'années, mais ils sont souvent tués par des ennemis affamés.

Écologie : La corde tendineuse dont les cha'thrang se servent pour harponner leur proie est très recherchée pour en faire du cordage. Un seul brin sec retiendra facilement un poids de 25 kg. En tressant plusieurs cordons ensemble, on peut confectionner une corde fine mais très solide. Les brins abandonnés sont chacun d'une longueur variant entre 20 et 50 m (1d4+1 x 10). Certains marchands du désert se déplacent entre au moins deux trines de cha'thrang distinctes, pour en collecter le cordon usagé.

Le cha'thrang est comestible, à condition de prendre certaines précautions au cours de la préparation de la chair de la créature. Si l'on se sert de la glaire qui recouvre la carapace pour recouvrir la viande, celle-ci sera conservée durant des semaines sans risque d'être avariée. Un grand soin doit toutefois être apporté au rinçage et au nettoyage de la viande avant de la manger, afin de s'assurer que toute la glaire toxique a été retirée.

Chelithe

CLIMAT/TERRAIN :	Déserts de pierres
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	1
DÉPLACEMENT :	9
DÉS DE VIE :	9+9
TAC0 :	11
NB D'ATTAQUES :	5
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1-4/1-4/1-8/1-6/1-6
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise, attaque dans le dos
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	P (1,20 m de long)
MORAL :	Elite (13-14)
VALEUR EN PX :	2.000

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
-	3/5/13	PM,CE,SP/BP, BM,NS,TV	13	120

Clairsentience — *Sciences :* vision de l'aura ; *Dévotions :* esprit combattant, sens du danger, vision globale.



Psychométabolisme — *Sciences :* forme d'ombre ; *Dévotions :* équilibre corporel, pouvoir caméléon, douleur double.
Télépathie — *Sciences :* souffle psionique, tour de la volonté de fer, sonde ; *Dévotions :* cinglement de l'ego, barrière mentale, néant spirituel, pression mentale, bouclier de la pensée, infliger la douleur, contact.



Les chelithes sont des créatures solitaires qui vivent dans les régions rocheuses près des plateaux d'Athas. Pour les voyageurs coutumiers de ces régions, les chelithes servent à rappeler en permanence que la vie sur Athas est pleine de dangers impitoyables.

Ce sont des monstres ressemblant à des tortues géantes qui auraient six pattes au lieu de quatre, pattes qui sont souvent cachées sous leur gros torse robuste. La coquille d'une chelithe ressemble de très près à la couleur et à la texture des rochers dans lesquels elle vit, ce qui lui permet de se dissimuler sans difficulté jusqu'à ce qu'elle attaque. Elle peut mesurer jusqu'à 1,20 m de long.

Combat : Les chelithes attendent généralement tapies dans les rochers jusqu'à ce qu'une proie passe à leur portée. Leur camouflage naturel leur permet de surprendre leurs victimes qui doivent faire un jet de surprise à -3. En outre, ce monstre attend d'habitude que sa proie l'ait dépassé pour pouvoir l'attaquer de dos, ce qui lui permet d'avoir un bonus de +2 à son jet d'attaque.

Pendant les combats, elles attaquent d'abord de leurs deux pattes de devant, puis de leur gueule et enfin de leurs deux pattes du milieu ; les deux pattes avant font chacune 1d4 points de dégâts, la morsure fait 1d8 points de dégâts et les deux pattes du milieu, quant à elles, font 1d6 points de dégâts. La coquille, dure et arrondie, lui donne une excellente protection contre les attaques (CA 1), mais le ventre de la créature est lui, plus souple et plus vulnérable (CA 4). A moins que l'animal ne soit retourné sur le dos, cet endroit est très difficile à toucher, mais cela est possible avec un coup ajusté (voir p. 68 du *GdM*).

En plus de ses attaques physiques, la chelithe possède de puissantes capacités psioniques. Aussi, plutôt que d'attaquer normalement, elle peut choisir de le faire avec ses pouvoirs psioniques, un par un, comme toute créature dotée de ce genre de pouvoirs. Tout comme de nombreux êtres sur Athas, la chelithe possède des modes de défense psionique qui sont considérés comme fonctionnant en permanence, même lorsqu'elle attaque, pourvu qu'il lui reste des PFP.

Habitat / Société : Quand elles ne sont pas à l'affût d'une proie, les chelithes vivent dans des petites cavernes ou des crevasses qui sont très fréquentes dans les territoires rocheux d'Athas. Elles peuvent se nourrir de presque tous les animaux, depuis les petits rongeurs jusqu'aux gros mammifères, tels que les humains et les demi-humains. Après avoir tué sa proie, la chelithe l'emporte généralement dans sa tanière afin de s'en délecter tranquillement.

Issus d'une portée de quatre à six jeunes, les petits restent avec leur géniteur pendant environ un an. Après quoi, ils s'en vont et mènent une existence solitaire qui ne s'interrompt qu'à l'approche de leur mort. Arrivés à ce moment, ils cherchent un compagnon pour s'accoupler. Les chelithes mâles meurent vite de mort naturelle après l'année passée à élever leurs petits ; la femelle, quant à elle, est dévorée par ses propres rejetons aussitôt après leur avoir donné naissance.

Ecologie : La solide coquille ne peut convenir à la fabrication d'armures car elle a une forme et une structure trop particulières. Les forgeurs d'armes athasiens sont malgré tout capables d'en tirer des armes à lame courte (telles que des coutelas, des dagues ou des pointes de flèches) ou bien encore des petits boucliers de la taille d'un bouclier de poing.

Citernaire

CLIMAT/TERRAIN :	N'importe quel point d'eau
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Voir ci-dessous
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Eau
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	0
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	10+10
TAC0 :	9
NB D'ATTAQUES :	Spécial
DÉGÂTS/ATTAQUES :	Spécial
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Régénération
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	T (plus de 12 m de long)
MORAL :	Champion (15)
VALEUR EN PX :	10.000



RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
7	1/2/6	SP, CE, PM/FI, BM, BP	16	100

Télépathie — *Sciences :* lien spirituel, souffle psionique ; *Dévotions:* contact, cinglement de l'ego, infliger la douleur, détection de la vie (caractéristique spéciale sans coût de points), pression mentale,



parasites synaptiques, bouclier de la pensée, barrière mentale, forteresse intellectuelle.

La croyance veut que cette terrible créature ait été conjurée par l'esprit tortueux de quelque sage mort depuis longtemps. En général, l'idée d'avoir trouvé un point d'eau sûr et non gardé a été la dernière pensée consciente des victimes sans méfiance du citernaire.

Le citernaire a l'apparence d'un ver gigantesque, vaguement vert, tout en étant translucide, avec une grosse masse de tentacules rosâtres enroulés autour d'une bouche hideuse. Le citernaire est virtuellement invisible lorsqu'il est complètement immergé dans l'eau. La taille de la créature dépend de son âge et de la quantité d'eau disponible, mais la plupart des citernaires ont une longueur moyenne située entre 12 et 15 m.

Combat : Le citernaire attaque par morsure. S'il réussit son attaque, les fluides du corps de la victime sont aspirés par la trompe. Une victime infortunée perdra à chaque round 1/4 du total normal de ses points de vie après la perte de ses fluides corporels, jusqu'à ce que les points de vie de la victime aient atteint zéro. Cette perte cessera également si le citernaire est tué. La créature attaque simultanément avec ses tentacules empoisonnées. Autour de la bouche se trouve une douzaine de tentacules de 30 cm de long. Ces tentacules secrètent un fluide paralysant hautement toxique, emmagasiné dans des poches situées à la base de chaque tentacule. Les victimes frappées par les tentacules doivent faire un test de Constitution. Un test manqué signifie que le muscle cardiaque de la victime a cessé de battre, provoquant sa mort. Un test réussi signifie que la victime est seulement paralysée pendant 1d10 tours. Le citernaire s'efforcera de drainer les fluides corporels de toute créature qu'il paralyse ; les victimes paralysées sont automatiquement frappées par l'attaque de la trompe du citernaire, et elles seront tuées en quatre rounds, à moins qu'elles n'obtiennent de l'aide.

La créature a également des capacités psioniques. Elle utilise ses capacités pour détourner les autres créatures du point d'eau qu'elle protège, tout en abritant son esprit d'une attaque.

Comme il est difficile à détecter dans l'eau, les victimes subissent une pénalité de -3 au jet de surprise. Le sort *détection de l'invisibilité* révélera la présence du monstre.

Habitat / Société : Le citernaire, ou ver d'eau, se nourrit de deux manières différentes. Il vit en filtrant sa nourriture journalière du point d'eau dans lequel il demeure. Il filtre l'eau à travers des pores situés dans sa bouche et tire ses aliments des impuretés minérales et biologiques microscopiques qui se trouvent dans l'eau. C'est la seule raison pour laquelle les citernaires sont bénéfiques aux points d'eau des communautés. Le citernaire se nourrit également de la manière décrite plus haut (voir "Combat"). Pour lui, toute créature représente à la fois un intrus et une source potentielle de liquide pour le point d'eau déjà existant. Les fluides corporels d'une victime tuée sont filtrés par le citernaire et l'eau pure qui en résulte est expulsée dans le point d'eau présent.

Les citernaires sont hermaphrodites et ont une reproduction asexuée une seule fois tous les 10 ans. L'unique rejeton se développe à l'intérieur du tissu membraneux qui renferme le corps du citernaire et en émerge par une éruption de la couche supérieure de la peau. Durant les 24 heures que dure cette période "d'accouchement", la créature génitrice est docile. Si l'unique rejeton n'est pas sorti de la source après cette période de 24 heures, il sera tué par la créature génitrice. Il est inutile de préciser qu'il sera alors nécessaire de surveiller étroitement toute source alimentant une ville ou une cité durant cette période

Un citernaire doit rester immergé dans l'eau ou il mourra en 1d4 tours. C'est pour cette raison qu'il protège autant son point d'eau.

Écologie : On raconte que le citernaire a été produit par un roi mort et oublié depuis longtemps. La créature a été créée à l'origine à seul dessein de garder et de purifier les caches d'eau. Ces créatures sont quelquefois volées (plutôt lorsqu'ils sont à l'état de rejeton nouveau-né) et peuvent être rencontrées dans n'importe quel point d'eau important. Si deux créatures adultes sont introduites dans le même point d'eau, le plus fort tuera le plus faible.



Coureur de Pulvre

CLIMAT/TERRAIN :	Iles de la Mer Pulvérulente, plateaux
FRÉQUENCE :	Commun
ORGANISATION :	Tribu
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	J, K (A)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE :	5-30 (5d6)
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	48
DÉS DE VIE :	2
TAC0 :	19
NB D'ATTAQUES :	3 ou 1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1-3/1-3/1-6 ou selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Aucune
TAILLE :	P (90 cm-1,2 m)
MORAL :	Moyen (8-10)
VALEUR EN PX :	35 Garde : 65 Chef : 120

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc./Sci./Dév.	Attaque/Défense	Score	PFP
1	1/1/3	—/BP	10	24

Clairsentience — *Science :* clairaudience ; *Dévotions :* esprit combattant, navigation radiale, vision des sons.

Ces petits êtres à l'apparence de lézards sont communs sur Athas. Ils mènent une vie de razzieurs bien que parfois on puisse en trouver vivant en tanière. Les coureurs de pulvre se déplacent très rapidement et ont de larges pieds plats. Ils peuvent même courir sur la pulvre sur de courtes distances. Ils détestent les elfes avec passion. Un groupe entier de coureurs de pulvre en expédition de razzia peuvent se détourner d'une caravane pour attaquer un seul elfe.

Les coureurs de pulvre sont des petits êtres écailleux, verts et laids. Ils ont des museaux prohéminents garnis de dents acérées. Les coureurs de pulvre portent peu ou pas de vêtements. Ce qu'ils portent tient habituellement plus du trophée que du besoin de protection ou du réflexe de pudeur.

Les coureurs de pulvre parlent un langage tribal et 35% d'entre eux parlent le langage commun.

Combat : Les coureurs de pulvre utilisent deux tactiques de base au combat ; la première est l'embuscade si elle est possible, la deuxième est la submersion de l'adversaire par vagues d'attaques successives. Toutefois, les coureurs de pulvre n'attaqueront jamais, à moins qu'ils ne surpassent en nombre leurs proies d'au moins trois contre un.

Les coureurs de pulvre ont des écailles naturellement dures, ce qui explique leur classe d'armure. Ils peuvent attaquer avec leurs griffes et avec leurs dents.



Chaque patte fait 1d3 points de dégâts et leurs dents acérées en font 1d6. Les coureurs de pulvre peuvent aussi porter des armes s'ils ont pu en voler. Chaque coureur de pulvre est armé comme suit :

d100	Armes
01-50	pas d'arme
51-60	sarbacane et dague d'os ou de bois
61-80	fronde et gourdin de bois
81-90	lance de bois ou d'os
91-00	dague de bois ou d'os

Les chefs sont souvent armés (50%) d'une épée longue de bois ou d'un arc court, et leurs gardes portent généralement des hachettes de bois ou d'os ou bien des épées courtes de la même matière. Les chefs et les gardes sont souvent équipés de boucliers de types divers.

Les coureurs de pulvre utilisent leur vitesse naturelle et la dévotion d'esprit combattant pour gagner la surprise, apparaissant au sommet d'une colline et dévalant sur le groupe avec une vitesse surprenante. Ils essaieront de submerger le groupe avant que tout sort ne soit lancé. Dans une telle situation, les adversaires auront une pénalité de -3 à leurs jets de surprise.

Les coureurs de pulvre rompront le combat si un nombre suffisant d'entre eux a été abattu si leur nombre ne dépasse pas celui de leurs adversaires d'au moins deux contre un.

Habitat/Société : Les coureurs de pulvre sont de nature tribale, vivant dans des tanières qui abritent jusqu'à 200 individus. Ces tribus ont généralement leurs bases sur des îles près des côtes de la Mer Pulvérulente ou bien dans une lointaine oasis du désert. Les coureurs de pulvre considèrent que la viande d'elfe est un délice et, en combat, ils attaqueront toujours les elfes en premier. Habituellement, leur vitesse naturelle leur facilite la tâche.

Souvent, les coureurs de pulvre habitent dans les mêmes îles que les géants et évitent généralement de les déranger (car ils



: reconnaître quand ils ne sont pas de taille). Les géants ont ...ce à considérer ces coureurs de pulvre comme de la ver- ...uisible grouillant dans leurs demeures, malheureusement, ...: trop rapides pour qu'on puisse les écraser comme ils se

... bande de coureurs de pulvre sera toujours menée par un ...n général l'individu le plus grand de la tribu, qui peut ...er jusqu'à 1,50 m. Si on rencontre plus de 10 coureurs de ... le chef sera accompagné par deux gardes, s'il y en a plus de ... 1d4 gardes supplémentaires seront présents. Les chefs ont 4 ...nt des écailles épaisses et portent un bouclier, ce qui leur donne une classe d'armure de 5. Les gardes ont 3 DV et portent des boucliers qui leur donnent une CA 6. Si on les rencontre dans leur tanière, il y aura de 11 à 30 gardes (d20 + 10) et 2 à 8 chefs (2d4). Le chef moyen a le maximum de points de vie et 10% du temps possède une arme de métal volée, comme par exemple une épée courte rouillée ou une vieille hache d'armes.

Écologie : Ils peuvent presque tout manger bien qu'ils préfèreront toujours dévorer un elfe s'ils peuvent en attraper un. Les coureurs de pulvre se reproduisent en pondant des œufs, et seuls les chefs sont autorisés à se reproduire.

Coureur des dunes

...IMAT/TERRAIN :	Quelconque
...ÉQUENCE :	Très rare
...GANISATION :	Solitaire
...CLE ACTIF :	Nocturne
...ÉGIME :	Néant
...TELLIGENCE :	Comme de son vivant
...ÉSOR :	Néant
...IGNEMENT :	Mauvais
...OMBRE :	1-4
...ASSE D'ARMURE :	Comme de son vivant
...PLACEMENT :	18
...S DE VIE :	Comme de son vivant
...AC0 :	Comme de son vivant
...B D'ATTAQUES :	Comme de son vivant
...ÉGÂTS/ATTAQUES :	Comme de son vivant
...TTAQUES SPÉCIALES :	Psioniques
...ÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
...ÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
...AILLE :	M (2,10 m de haut)
...ORAL :	Élite
...ALEUR EN PX :	Variable

...ÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

...veau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
...	1/2/3	—/BM, TV	=Int	100

...élépathie—*Sciences :* domination de masse (permanent, sans coût ... points) ; *Dévotions :* attraction (permanent, sans coût de points), ...ntact, détection de la vie (permanent, sans coût de points). (Ces ...ouvoirs psioniques sont acquis en plus de tous ceux que l'elfe ...ssédait de son vivant).

...s coureurs des dunes sont des elfes qui sont morts alors qu'ils ...uraient pour accomplir une quête ou pour délivrer un message ...portant. Ils sont mort-vivants, emprisonnés pour toujours et ...bligés de répéter leur mission désespérée nuit après nuit.

De loin, un coureur des dunes semble être un elfe musclé qui ...averse l'espace en courant. Après une inspection plus poussée, ...utefois, on peut voir la peau très fine et grise tendue sur les os du ...sage.

Le coureur des dunes se souvient de tous les langages que l'elfe ...nnaissait de son vivant. On dit qu'ils parlent parfois à leurs ...ctimes alors qu'ils courent à travers le désert athasien.



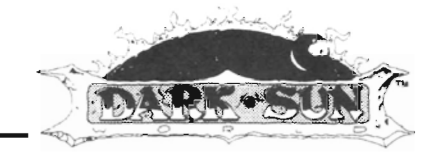
Combat : Les coureurs des dunes elfes ont conservé tous les aspects de leur classe de personnage précédente. Ils conservent les biens qu'ils portaient au moment de leur décès, et ils ont le même niveau de talents dans la profession qu'ils occupaient. Ils conservent la capacité de jeter des sorts et peuvent se servir des pouvoirs psioniques qu'ils possédaient de leur vivant (en plus de ceux obtenus en devenant de maudits coureurs des dunes). Dans la non-mort, ils obtiennent également des pouvoirs spéciaux mortels ; de fait, deux coureurs des dunes ne peuvent jamais être exactement semblables.

Lorsque le coureur s'approche, tout membre elfique de l'équipe a le droit de faire un test de Sagesse pour reconnaître la créature. Un jet réussi signifie que l'elfe réalise que le coureur est mort-vivant. L'infortuné, quelle que soit sa race, qui se trouve près d'un coureur des dunes, doit en subir les conséquences. Toute créature intelligente dépassée par le coureur doit lancer un jet de sauvegarde contre les sorts ou est contrainte (par les psioniques attraction ou domination de masse) d'accompagner le coureur dans son voyage de la nuit. Le nombre de personnes touchées par le coureur des dunes est limité à cinq (qui est le nombre normal de créatures touchées par la domination de masse) fois le niveau de l'elfe au moment de sa mort,

lorsqu'il est devenu un coureur des dunes. Les victimes ne pourront pas s'arrêter de courir et perdront un point de Constitution par tour passé à courir. Si elles ne sont pas arrêtées de force ou entravées, les victimes continueront de courir jusqu'à ce que leur Constitution atteigne zéro, alors elles s'effondreront. Dès que la Constitution de la victime a atteint zéro, un jet de choc métabolique doit être lancé pour lui permettre de survivre ; l'échec signifie la mort. Un jet réussi signifie que la victime reste inconsciente pendant 1d6 tours, après quoi elle peut recouvrir des points de Constitution à une cadence régulière, mais uniquement si elle se réhydrate (1d8 points par jour). À la suite de l'échec de la réhydratation se produit un second effondrement, puis vient la mort. Une victime de race elfique qui meurt dans la nuit devient elle-même un coureur et rejoint pour toujours le coureur dans sa quête nocturne. Le mort devient l'éternel compagnon du coureur des dunes, le poursuivant presque sûrement jusqu'à la fin des temps.

Habitat / Société : Chaque coureur des dunes est différent. Chacun d'entre eux a sa propre vie, ses propres amours, ses buts et ses désirs. Nuit après nuit, ils abordent et troublent les voyageurs qui croisent leur chemin. Ces créatures hantées ont transcendé les limitations corporelles et courent chaque nuit pour le simple plaisir que cela leur apporte. Leur fixation maudite les consume tant qu'ils contraignent les vivants à les rejoindre dans leur course folle et éperdue vers l'oubli. Quelques individus ont déjà couru la nuit entière avec un coureur des dunes afin de découvrir ce qui leur arrive à l'aube ; ceux qui vivent encore se refusent à parler de cette nuit pour le restant de leurs jours.

Écologie : Le coureur des dunes est un fléau pour toutes les caravanes qui traversent le pays. On rapporte qu'on a retrouvé de petites caravanes désertées à proximité d'un chemin emprunté par un coureur des dunes. Les marchands ont été retrouvés à plusieurs kilomètres de là, morts d'épuisement et de déshydratation. Des caravanes de commerce plus importantes et plus expérimentées préfèrent même prolonger leur voyage d'une demi-journée, plutôt que de traverser ou de camper à proximité d'une piste de coureur des dunes quand arrive la nuit. Certains pensent qu'il est possible d'accomplir la quête du coureur pour lui permettre de trouver le repos éternel, mais aucune preuve n'en a jamais été fournie.



Drake athasien — Informations générales

drakes sont des créatures reptiliennes titanesques pour lesquel- Athas représente un terrain de chasse personnel. La famille des kes comprend un groupe de créatures très puissantes et sans lligence qui vivent sur Athas. Elles ne sont toutefois pas stupi- Si l'instinct naturel, la ruse et la férocité étaient mesurables, les kes surpasseraient la plupart des autres créatures. Ils sont craints r leur taille, leur vitesse et leurs capacités dévastatrices au mbat, ces dernières étant dues, en grande part, à leur pouvoirs niques très puissants. Beaucoup d'habitants sur Athas considè- le drake comme étant le deuxième dans sa catégorie, après le gon.

es drakes ne sont pas originaires d'Athas. Les premiers drakes utilisé d'immenses pouvoirs psioniques pour voyager de leurs ns élémentaires d'origine vers Athas, où ils ont trouvé un monde leur plaisait plus. Plusieurs générations de drakes sont nées sur as depuis cette période.

es humains et les humanoïdes constituent la base de leur régime. mangeront des inix et des mekillots lorqu'il y en a et des erdlu si essaire. Les drakes préfèrent le goût de la chair de carnivore à i de toute autre viande.



mbat : Bien qu'ils soient de puissants psionistes, la plupart des kes préfèrent le combat physique. Tous les drakes ont des ques par griffes/griffes/morsure/coups de queue, psioniques, souffle (utilisable une fois par jour). Les drakes aériens ont lement une attaque par coup d'ailes. Dans un combat, un drake a tendance à centrer toutes ses attaques sur une seule cible qu'à ce qu'il l'ait tuée, pour passer ensuite à la suivante.

es drakes utilisent leurs griffes comme mode de locomotion et r creuser des trous. Un drake doit user ses griffes régulièrement, les ongles en deviennent trop longs et s'incurvent à l'intérieur pattes. Les drakes ne tuent pas toujours leur nourriture avant de dévorer. Les dégâts causés par les attaques par griffes varient n le type de drake.

es drakes n'hésitent pas à se servir de leur attaque par morsure, tout si le coup porté peut être le coup de grâce. Si un jet d'attaque morsure réussi dépasse le nombre minimum requis de quatre, drakes bloquent leurs victimes entre leurs mâchoires et secouent uite la tête d'un côté et de l'autre de toute leur force. Cette action ble les dégâts causés par la première attaque. Tant que la victime vivante, le drake continue de secouer la tête, infligeant à chaque nd le même nombre de dégâts que ceux dûs à la première sure (avant d'être doublés). Dès que c'est possible, le drake va ler la victime morte ou blessée et passera à un autre festin. Les des digestifs commencent leur action à partir du round suivant, igeant 1d20 de dégâts par round (sans jet de sauvegarde possi- jusqu'à ce que la victime soit digérée. Les objets personnels vent lancer des jets de sauvegarde contre l'acide ou être égale- nt détruits.

attaque par la queue d'un drake peut être la plus dévastatrice. battant sa queue d'un côté et de l'autre dans un mouvement de ayage, le drake peut frapper des objets qu'il ne peut pas voir, sans ir de pénalité (le coup de queue est considéré comme une aque sur une zone, et non comme une attaque contre une cible sible, donc sans la pénalité de -4). Toute créature frappée d'un p de queue, quelle que soit sa taille, doit lancer un jet de vegarde contre la pétrification ou être assommée pendant 1d6 nds. Les dégâts infligés par le coup de queue varient selon le e de drake.

ous les drakes ont le pouvoir de lancer une attaque élémentaire, prend des formes différentes en fonction du drake. Heureuse- nt les drakes ne peuvent utiliser ce pouvoir qu'une fois tous les ours, car il leur faut du temps pour recréer l'effet élémentaire (voir ci-dessous). L'effet varie selon les différents drakes, mais le résultat est toujours dévastateur.

Le plus grand pouvoir du drake réside dans ses pouvoirs psioniques innés. Les drakes possèdent divers pouvoirs psioniques qui se manifestent en ne comptant aucune perte de point de force psionique de leurs autres talents psioniques. Ces pouvoirs psioniques naturels sont tous des dévotions et sont les mêmes pour toutes les variétés de drakes. Ils sont les suivants :

- **Clairsentience** — *Dévotions :* sens du danger, navigation radiale, sens des esprits.
- **Psychokynésie** — *Dévotions :* barrière inertielle.
- **Psychométabolisme** — *Dévotions :* contrôle corporel, ajustement cellulaire, sens accrus.

Remarquez que le pouvoir de contrôle corporel des drakes, qui leur permet de s'adapter à un environnement à la fois hostile et présélectionné, est automatiquement relié à leur identification élémentaire, que ce soit l'air, la terre, le feu ou l'eau.

Les talents innés fonctionnent selon la description donnée dans le *Manuel Complet des Psioniques*. Ces talents, alliés aux pouvoirs psioniques de chaque drake, en font des adversaires mortels.

Habitat / Société : Les drakes sont des créatures mystérieuses. Peu de gens croient en leur existence. Encore moins de gens en ont seulement vus, et très peu d'entre eux ont vécu pour parler de leur expérience. La chasse au drake est un défi que relèvent les téméraires ou les suicidaires de la société athasienne. Mais il arrive rarement que les drakes succombent à la vieillesse ou à la maladie et meurent. Personne ne sait combien de temps vit un drake, et il n'y en a que très peu qui ont été tués.

L'habitat d'un drake est dicté par son plan élémentaire d'origine. Les drakes pierreux, par exemple, peuvent trouver domicile vrai-



ment n'importe où sur Athas, tout en ayant une prédilection pour les zones rocailleuses et les montagnes aux étendues de sable. Les drakes aériens ne connaissent également que peu de limitations, et ils peuvent chevaucher les vents de la Cordillère à la Mer Pulvérulente et au-delà — leurs tanières se trouvent en général à haute altitude dans les montagnes. Les drakes ignés peuvent vivre dans les déserts arides, mais ils sont toujours à la recherche de volcans ou de sources d'eau chaude — ils vont même jusqu'à mettre le feu à une forêt pour lézarder un moment dans le confort des flammes. Les drakes aqueux sont les plus restreints sur Athas, car ils préfèrent les étangs et d'autres points d'eau pour en faire leur demeure.

La véritable tanière du drake n'est jamais vraiment un espace étendu — il n'existe que peu d'espaces étendus dans leurs plans d'origine. Les drakes sont plus à leur aise lorsqu'ils sont enserrés, littéralement, dans leur élément d'origine. Un drake pierreux, par exemple, ne vit pas dans une vaste caverne, comme on pourrait le penser, mais plutôt dans un espace très étroit et restreint, dans lequel il tient tout juste — et il se sent bien chez lui. En conséquence, il est plus difficile de pénétrer dans des tanières de drake que dans celles d'autres grandes créatures.

Un grand nombre de ceux qui ont vu des drakes les ont confondus avec le Dragon lui-même. Les rumeurs qui courent sur la présence de multiples dragons sur Athas — qui prétendent qu'il pourrait y avoir plusieurs dragons véritables — sont en général écartées. Il s'est avéré qu'un grand nombre d'observations de soi-disants nouveaux dragons sont plutôt des observations de drakes.

Les autres natifs des plans élémentaires des drakes vont plutôt les considérer comme des déserteurs ou des créatures qui ont abandonné les éléments à l'état pur pour ce plan inférieur. Les rencontres entre drakes et d'autres êtres élémentaires sont toujours tendues, souvent désagréables, et parfois violentes. Les drakes ne retournent jamais à leurs plans d'origine. La plupart d'entre eux, en fait, n'ont jamais été là-bas, étant les descendants de drakes qui ont immigré dans les plans primaires des siècles auparavant.



Les élémentaux et les drakes issus du même plan en viennent presque toujours aux mains lorsqu'ils se rencontrent sur le plan primaire. Bizarrement, le contact entre des êtres élémentaires de plans différents est parfaitement normal, sans faire preuve de cette animosité.

Parvenus à leur plus haut niveau, les psionistes peuvent devenir de puissants dresseurs de bêtes et les drakes sont parmi leurs animaux psioniques préférés. Les détails sur cette relation sont présentés dans le livre *Dragon King*.

Écologie : La dépouille d'un drake peut être vendue à un prix exorbitant sur le marché d'échanges. Elle peut aussi résulter d'une pénalité de mort. Les dépouilles, les dents et le sang sont d'une valeur telle que certains rois-sorciers en interdisent la vente. Ils ont ordonné aux arkhontes de confisquer au nom de leur roi-sorcier tout objet de ce genre qui apparaît sur le marché. Comme les drakes sont très rares, il est facile pour les arkhontes de prétendre que l'objet en question a été volé au roi-sorcier et de tuer le revendeur. Les elfes, bien entendu, défient ces édits à chaque fois, et tirent un bon profit des matériaux issus de drakes en ayant juste un peu d'avance sur leurs poursuivants arkhontes.

La dépouille fait une excellente armure. Une fois confectionnée en armure de cuir, elle atteint la valeur défensive de l'armure de cuir, moins le score de classe d'armure négatif originel du drake (c'est-à-dire que le cuir est CA 8 ; si elle est faite de la dépouille d'un drake aérien de CA -2, alors l'armure de cuir de drake aérien obtient une valeur défensive de Classe d'Armure 6 (8 - 2 = 6). Les dents et les griffes font des armes excellentes ; bien que non-magiques, elles sont considérées +2, à cause de la résistance et du tranchant des os. Le sang de la bête a également une grande valeur, car il sert à la composition de certaines solutions alchimiques.

Outre ces objets vraiment utiles, le folklore soutient qu'un seul morceau de carcasse d'un drake renferme une grande quantité de chance magique. Des colporteurs elfes de mauvaise réputation vendent une foule d'objets porte-bonheur confectionnés à partir de morceaux de drake, mais uniquement sous la table, en un lieu particulier, hors de la vue des arkhontes. La plupart sont des escroqueries, mais même ceux qui sont vrais n'ont aucune valeur magique. Malgré cela, les amulettes de drake sont acquises à prix élevé par les habitants toujours pleins d'espoir d'Athas.

Les drakes s'accouplent lorsque le besoin s'en fait ressentir et n'ont pas de cycle régulier. Le mâle est ensuite repoussé et la femelle se met à attendre patiemment. Un, au plus deux œufs vont être déposés, qui éclosent après une période de plus de six mois. Les jeunes drakes sont presque toujours affamés et nécessitent des soins constants. Ils croîtront entre 60 cm et 6 m la première année, puis de 1,50 m chaque année, jusqu'à ce qu'ils aient atteint leur taille adulte.

Les drakes sont des convoiteurs et des collectionneurs. La nature de ce qu'ils collectionnent et la raison qui les y pousse ne sont connues que de chaque drake. Un drake pierreux peut conserver des métaux précieux ou amasser des milliers de petites pierres qui ont toutes exactement la même taille. Un drake aérien peut convoiter certaines cîmes (considérant qu'elles sont des biens à collectionner) ou aimer des objets qui flottent alors qu'ils planent dans le vent. Un drake aqueux peut collectionner des objets brillants ou qui conservent l'eau. Personne ne sait ce que collectionne un drake igné, car ils détruiront leur "collection" plutôt que de laisser un étranger voir ce qu'elle renferme. Lors d'une confrontation avec un drake, un homme désarmé possède une dernière chance — celle d'offrir quelque chose au drake qu'il pourrait vouloir ajouter à sa collection. Il est probable qu'un drake reconnaissant laisse partir librement celui qui lui offre un tribut.


B · R · O · M
©91





Drake aérien

CLIMAT/TERRAIN :	Montagnes
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Semi- (2-4)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	-2
DÉPLACEMENT :	9, v 30 (B), saut 6
DÉS DE VIE :	25 + 9 (170 points de vie)
TAC0 :	5
NB D'ATTAQUES :	4
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-8 + 10/1-8 + 10/3-24/3-30
ATTAQUES SPÉCIALES :	Morsure/Avaler, élémentaire, psionique, coup de queue
DÉFENSES SPÉCIALES :	Psionique
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	T (plus de 7,50 m de long)
MORAL :	Sans peur
VALEUR EN PX :	34.000



TALENTS PSIONIQUES NATURELS — voir les informations générales.

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
15	4/3/14 (21)	EP, PM/NS, BM, TV	17	150

Clairsentience — *Sciences :* aucune ; *Dévotions :* vision globale.
Psychokinésie — *Sciences :* télékinesie ; *Dévotions :* contrôle du vent, lévitation .
Psychométabolisme — *Sciences :* aucune ; *Dévotions :* équilibre corporel.
Télépathie — *Sciences :* expulsion, tour de la volonté de fer ; *Dévotions :* crainte, contact, ESP, fausse impressions sensorielles ; invisibilité, barrière mentale, néant spirituel, pression mentale, écrasement, parasites synaptiques.

Les drakes aériens sont les plus instables et les plus imprévisibles de l'espèce, ce qui en fait de dangereux adversaires. Ils passent la plupart du temps à planer dans les cieux athasiens.

Les drakes aériens sont les plus longs et les plus minces des quatre types de drake. D'amples replis de peau relient leurs pattes antérieures et postérieures. Cette peau se déplie lorsqu'ils étendent leurs pattes, créant une membrane qui leur permet de voler. Leur forme est longue et fine et leurs os sont légers, ce qui contribue à leur vitesse et à leur agilité.

Combat : Les drakes aériens préfèrent attaquer sans bruit par air et du côté sans visibilité de leur cible. Ils utiliseront leur invisibilité psionique, afin d'approcher suffisamment leur proie pour l'attraper. Si cette stratégie est manquée, les drakes aériens utiliseront leur talent de crainte psionique pour avoir l'initiative sur leur victime. Le drake attaquera par air avec ses deux griffes antérieures (1d8 + 10) et tentera d'emporter son adversaire haut dans le ciel. Si la victime se débat, le drake aérien utilisera également son attaque par morsure (3d8), en mordant la victime et en secouant sa tête latéralement de toutes ses forces. Cela double les dégâts infligés par la première attaque par morsure. Une fois en l'air, le drake aérien s'élèvera suffisamment, puis relâchera sa proie. Si la victime est énorme ou titanesque, le drake se rapprochera en plus par une manœuvre de vol pour tenter de la frapper de ses deux griffes antérieures et à coups de queue (3d10). Les drakes aériens haïssent particulièrement les attaques psioniques. Ils useront de parasites synaptiques ou d'expulsion si un psionique a passé leurs défenses.

Les drakes aériens ont une attaque élémentaire spéciale. Ils peuvent ouvrir le passage à une bulle circulaire d'un diamètre de 100 m de vents semblables à une tornade en provenance du plan élémentaire de l'air. Quiconque est pris dans cette zone subit 2d6 points de dégâts (jet de sauvegarde contre les souffles pour réduire les dégâts de moitié). Les vents empêchent les créatures volantes de traverser la zone, et, en fonction du terrain, ils peuvent provoquer une tempête de sable mineure lorsqu'ils sont en contact avec le sol. Une victime prise à l'intérieur de la zone d'effet subira 3d6 de dégâts au lieu des dégâts dûs aux coups (jet de sauvegarde contre les souffles pour réduire les dégâts de moitié). L'effet ne dure qu'un tour. Le drake ne peut faire cela qu'une fois tous les 15 jours.

Habitat / Société : Les drakes aériens ne conservent pas une seule résidence. Ils préfèrent avoir environ une douzaine d'endroits "sûrs". Comme ils se déplacent d'un endroit à l'autre, les drakes aériens n'amassent et ne rassemblent que peu de biens et de trésors à la fois. En général, lorsqu'ils trouvent un objet qui leur plaît, ils l'entreposent dans un lieu élevé et inaccessible. Ils l'y laisseront et ne reviendront le voir que lorsque leur humeur les y poussera. Peu de choses rendent un drake aérien plus furieux que de constater qu'on lui a volé un de ces précieux objets.

Écologie : Les drakes aériens préfèrent que leur nourriture soit parfaitement attendrie avant de la dévorer. Pour qu'elle le soit, un drake va s'abattre sur sa proie, la saisir, s'élever dans le ciel, puis la laisser tomber. Les drakes aériens choisissent plutôt un flanc de



montagne escarpé ou des affleurements rocheux pour "attendrir leur viande". Si la proie sait voler, il entraînera sa victime en l'air pour plonger droit sur le sol, en lâchant sa proie et remontant au dernier moment. La plupart des créatures sont incapables de récupérer assez rapidement pour échapper à ce plongeon fatal. Les jeteurs de sorts, certains psioniques et les créatures qui possèdent des talents de vols magiques ont un round d'action avant l'impact. Les créatures avec une classe de manœuvrabilité A ou B possèdent le contrôle nécessaire pour éviter l'impact. Les êtres volants de classe C peuvent essayer de ralentir leur vitesse en étant en l'air ; si cela réussit, ils ne subissent que la moitié des dégâts. Les classes de manœuvrabilité inférieures n'offrent pas la possibillité de prendre le contrôle assez rapidement pour se sauver.

Un drake aérien adulte moyen peut soulever 500 kg sans aucune difficulté. Des objets plus lourds ralentissent la manœuvrabilité du drake d'une classe par 100 kg supplémentaire.

Drake aqueux

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Semi- (2-4)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	-1
DÉPLACEMENT :	12, n 15
DÉS DE VIE :	20 (140 points de vie)
TAC0 :	5
NB D'ATTAQUES :	4
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-8+10/1-8+10/4-24/3-30
ATTAQUES SPÉCIALES :	Morsure/Avaler, élémentaire, psionique, coup de queue
DÉFENSES SPÉCIALES :	Psionique
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	É (plus de 6 m de long)
MORAL :	Sans peur (19)
VALEUR EN PX :	28.000

TALENTS PSIONIQUES NATURELS — voir les informations générales.

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
15	6/6/17 (24)	EP, PM/NS, BM, TV	17	150

Clairsentience— *Sciences :* clairvoyance ; *Dévotions :* sens du poison.
Psychokinésie— *Sciences :* télékinésie ; *Dévotions :* contrôle corporel.
Psychométabolisme — *Sciences :* Aucune ; *Dévotions :* équilibre corporel, pouvoir caméléon.
Psychotranslation— *Sciences :* bannissement, téléportation ; *Dévotions :* porte dimensionnelle, marche dimensionnelle, voyage onirique, déplacement temporel.
Télépathie— *Sciences :* tour de la volonté de fer ; *Dévotions :* contact, ESP, invisibilité, barrière mentale, néant spirituel, pression mentale, écrasement psychique.
Métapsionique— *Sciences :* clone psychique ; *Dévotions :* drainage psychique, arrachement.

Le drake aqueux est le plus insaisissable de tous les drakes. Ceci est surtout dû à la haine qu'il porte à l'humanité pour ce qu'elle a fait à Athas.

Les drakes aqueux sont pâles, de couleur gris bleue, et possèdent un évent centré derrière leur tête. Les drakes aqueux sont les plus minces de la famille des drakes. Leurs quatre pieds palmés se terminent par des griffes triangulaires et acérées. La queue des drakes aqueux est plus fine et plus plate que celle des autres drakes, et elle leur fournit une excellente propulsion dans l'eau.



Combat : S'ils sont à terre, les drakes aqueux se retireront dans leur point d'eau et attaqueront à partir de là, si c'est possible. Les drakes aqueux utiliseront souvent le clone psychique pour observer les intrus. Après avoir identifié quel était le membre le plus puissant de l'équipe, le drake aqueux tentera un bannissement psionique, afin de démoraliser les autres membres du groupe. En mêlée, leurs attaques sont rapides et féroces, appuyées par leurs griffes (1d8+10) et leurs mâchoires (4d6). Les drakes aqueux se serviront de leur attaque par balayage de la queue (3d10) s'ils sont pris par le flanc.

Une fois tous les 15 jours, les drakes aqueux ont une attaque élémentaire spéciale. Ils peuvent ouvrir le passage à une sphère aquatique de 9 m de diamètre en provenance du plan élémentaire de l'eau, avec les effets suivants :

D10	Effet de la sphère aquatique
1-3	Glace solide : Quiconque se trouve pris à l'intérieur de cette sphère doit lancer un jet de sauvegarde contre les souffles ou rester gelé à l'intérieur. Les individus subissent 1d4 points de dégâts dûs au froid par round et seront asphyxiés, à moins qu'on ne les sauve. Seuls les



psioniques peuvent être utilisés par les individus piégés pour se libérer. Si elle ne se trouve pas sur une surface plane et solide, la sphère commencera à rouler (mouvement de 15 cm pour chaque angle de 45 degrés d'inclinaison), à moins qu'elle ne soit sur l'eau, où elle flottera.

Eau fraîche : Quand la sphère éclate, toute créature qui se trouve dans un rayon de 9 m autour doit lancer un jet de sauvegarde contre les souffles ou être assommée par l'afflux d'eau. Cela infligera 1d6 points de dégâts.

Eau bouillante : Même portée que précédemment ; les victimes subissent 2d10 points de dégâts dus aux brûlures (jet de sauvegarde pour ne supporter que la moitié des dégâts dus aux brûlures).

Vapeur : Même portée que précédemment ; les victimes subissent 3d10 points de dégâts dus aux brûlures lorsque la vapeur s'étend.

Habitat/Société : Les drakes aqueux vivent reclus et préfèrent avoir aussi peu de contact que possible avec l'humanité. Ils éviteront les intrus, mais ils tueront sans hésitation les humanoïdes qui pénètreront dans leur tanière. De par les horreurs développées par les humanoïdes à travers la planète, les drakes aqueux n'ont absolument aucun respect pour leurs vies. Ils installent leur domicile près d'un point d'eau profonde si possible ; plusieurs passages de protection vers des filtres aquatiques sont installés profondément sous le fond. Les drakes aqueux peuvent sentir l'eau à plus de 22 km de distance et ont une probabilité de 95% pour déterminer la quantité d'eau disponible. Leurs quatre pieds palmés les aident à déplacer de grandes quantités de sable. Les quatre pieds possèdent des griffes triangulaires acérées, qui leur permettent de creuser et de maintenir une proie, ou de la labourer.

Écologie : Bien que les drakes aqueux préfèrent une nourriture qui a été rincée ou maintenue dans l'eau durant une longue période, ils n'hésiteront pas à dévorer des humanoïdes fraîchement tués. On peut trouver des drakes aqueux un peu partout à travers Athas, bien que la plupart d'entre eux élisent domicile dans les Hinterlands.

Drake igné

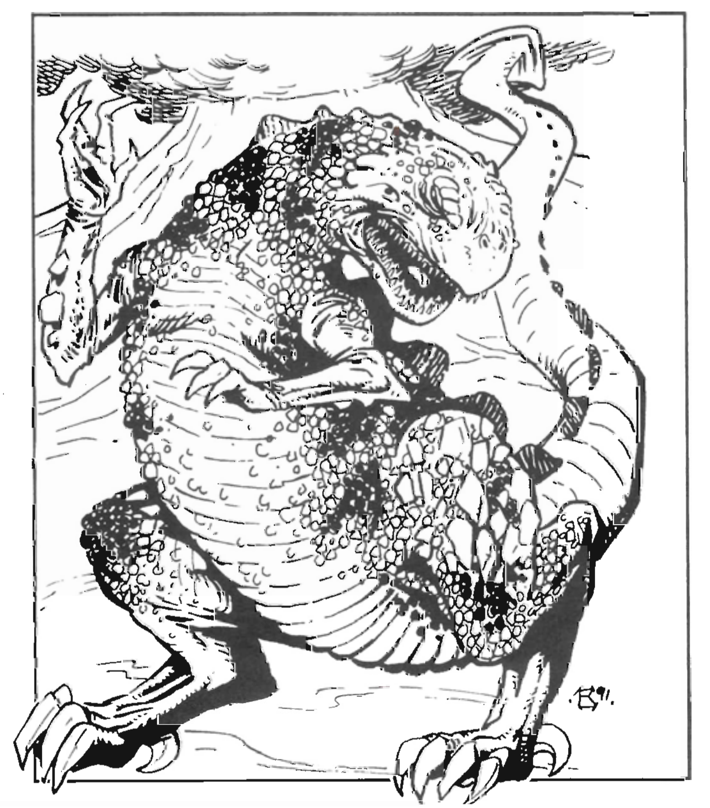
CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Semi- (2-4)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	-3
DÉPLACEMENT :	12, saut 3
DÉS DE VIE :	20+8 (145 points de vie)
TAC0 :	5
NB D'ATTAQUES :	4
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-10+10/1-10+10/3-34/4-32
ATTAQUES SPÉCIALES :	Morsure/Avaler, élémentaire, psionique, coup de queue
DÉFENSES SPÉCIALES :	Psionique
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	T (plus de 7,50 m de long)
MORAL :	Sans peur (19)
VALEUR EN PX :	28.000

TALENTS PSIONIQUES NATURELS — voir les informations générales.

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
15	4/5/17 (24)	CE, EP/NS, BM, BP	18	150

Clairsentience — *Sciences* : aucune ; *Dévotions* : sentir la lumière, entendre la lumière.
Psychokinésie — *Sciences* : télékinésie ; *Dévotions* : contrôle des flammes, contrôle de la lumière, agitation moléculaire.
Psychométabolisme — *Sciences* : assimilation d'énergie, forme d'ombre ; *Dévotions* : éclipse, douleur double, forme ectoplasmique.
Télépathie — *Sciences* : lien spirituel, domination de masse ; *Dévotions* : crainte, contact, cinglement de l'ego, fausses impressions sensorielles, infliger la douleur, obstacle spirituel, barrière mentale, néant spirituel, écrasement psychique, bouclier de la pensée.



Les drakes ignés sont les plus mauvais et les plus malveillants des drakes. Ils aiment infliger la douleur pour le plaisir de voir leurs victimes se tordre. La grande délectation d'un drake igné est de torturer un "repas" potentiel.

Les drakes ignés sont de grandes créatures reptiliennes épineuses avec une peau qui ressemble à du gravier. Chaque "caillou" est en fait une écaille. Ils sont tachetés de rouge et de noir, semblables à la couleur des braises mourantes d'un feu, et leur peau est très brillante. Les drakes ignés ont quatre pattes. Les deux antérieurs sont plus petits avec des griffes très aiguisées, alors que les postérieurs sont plus longs et plus épais.



Combat : Lorsqu'ils sont engagés dans un combat, ils laissent échapper des reniflements qui sont souvent pris pour des rires. Les drakes ignés n'hésiteront pas à utiliser leurs talents psioniques pour infliger la douleur ou pour doubler la douleur. Leur capacité à créer et contrôler le feu par psionique les rend dangereux à ceux qui pénètrent dans leur tanière avec une source de lumière à base de feu (torches, lanternes, etc.). Leurs griffes antérieures cruelles (1d10+10), leurs dents mauvaises (3d8) et leur queue vicieuse (4d8) font des drakes ignés de formidables ennemis. Si cela est possible, le drake igné utilisera son attaque par morsure sur son adversaire. Ce drake cruel peut tenter de se servir de sa victime comme d'un petit bouclier pour repousser un souffle pénétrant. Ce n'est pas tant une défense usuelle qu'un amusement pour le drake igné. S'il est réellement menacé, il utilisera les psioniques forme d'ombre ou forme ectoplasmique pour s'enfuir.

Les drakes ignés, comme les autres drakes, ont une attaque élémentaire spéciale. Ils peuvent ouvrir un passage à une sphère de feu de 15 m de diamètre en provenance du plan élémentaire du feu. Le feu se consumera durant 1d6+4 rounds. Un être sans protection doit lancer un jet de sauvegarde contre les souffles ou supporter la valeur de 4d10 points de dégâts dus au feu par round tant qu'il restera dans le feu (jet de sauvegarde pour réduire les dégâts de moitié). Tout matériel combustible qui se trouve à l'intérieur de la sphère s'enflammera au contact du feu. L'infortuné qui tient ou qui porte de tels objets subira 3d6 points de dégâts dûs aux brûlures en plus (jet de sauvegarde contre les souffles pour réduire les dégâts de moitié) ; tout autre matériel combustible à moins de 3 m des flammes doit lancer un jet de sauvegarde. Le métal non protégé et non-magique pris dans le feu devient surchauffé et fond dans l'intervalle de 2 rounds. Ceux qui transportent ou qui portent sur eux de tels objets souffrent de 2d4 points de dégâts dans le premier round et de 3d10 les rounds suivants (pendant la durée des flammes). Le drake ne peut produire cet effet qu'une fois par semaine athasienne.

Habitat / Société : Les drakes ignés préfèrent vivre près de volcans en activité ou dans des zones qui leur permettent de paresser toute la journée sous le soleil brûlant d'Athas. La nuit, ils se retirent dans un endroit sûr ou s'enterrent sous le sable chaud. Ils font cela pour s'isoler de l'air plus frais du soir. Les drakes ignés semblent se sentir chez eux aussi bien dans la chaleur humide des Hinterlands que dans les déserts de sable sec.

Écologie : Les écailles de la dépouille de la mue sont des composants de sorts de valeur pour la magie basée sur le feu. La dépouille caillouteuse inhabituelle du drake igné est abandonnée, soit après la mue une fois tous les trois ans, soit si elle a été endommagée, et de nouvelles écailles recommencent à pousser pour la remplacer.

Les drakes ignés sont carnivores, se nourrissant surtout d'humanoïdes, de kanks et d'autres animaux. Ils ne mangeront des erdlus qu'après avoir brûlé la créature. La mue du drake igné est la plus prisée de tous les drakes, car elle abrite celui qui la porte des effets dévastateurs du soleil. Quiconque est protégé par une dépouille de drake igné (soit en la portant ou en voyageant dans un véhicule qui en est recouvert) n'a besoin que de la moitié de la quantité d'eau nécessaire par jour, selon son activité. Bien que non-magique, la dépouille du drake igné ajoute +2 aux jets de sauvegarde contre le feu de celui qui la porte. La dépouille du drake igné ne brûlera pas à l'exposition de flammes non-magiques. Le rayon brûlant des fleurs ardentes ne peut entamer la protection qu'offre une dépouille de drake igné.

Drake pierreux

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Semi- (2-4)
TRÉSOR :	Spécial
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	-4
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	25+8 (175 points de vie)
TAC0 :	5
NB D'ATTAQUES :	4
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-12+12/1-12+12/3-36/4-48
ATTAQUES SPÉCIALES :	Morsure/Avaler, élémentaire, psionique, coup de queue
DÉFENSES SPÉCIALES :	Psionique
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	T (plus de 9 m de long)
MORAL :	Sans peur (19)
VALEUR EN PX :	33.000

TALENTS PSIONIQUES NATURELS — voir les informations générales.



RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
15	4/5/16 (23)	EP, EC/NS, FI, TV	17	150



Clairsentience — *Sciences :* sensibilité aux impressions psychiques; *Dévotions :* esprit combattant.
Psychokinésie — *Sciences :* détonation, télékinésie ; *Dévotions :* animation d'objet, agitation moléculaire, manipulation moléculaire, amollissement .
Psychométabolisme — *Sciences :* forme d'ombre ; *Dévotions :* délabrement, extension, inamovibilité, réduction.
Télépathie — *Sciences :* tour de la volonté de fer ; *Dévotions :* crainte, contact, fausses impressions sensorielles, excitation du ça, forteresse intellectuelle, néant spirituel, écrasement psychique.

Souvent pris pour un affleurement rocheux, les drakes pierreux sont de loin les plus forts physiquement de leur espèce. Cette créature reptilienne grise, noir et brune est recouverte de milliers de petites écailles pointues. Les antérieurs massifs sont faits pour creuser dans la pierre la plus résistante. Les postérieurs ont la même puissance et peuvent aussi servir à creuser, mais ils servent plus souvent d'ancres. La queue des drakes pierreux est courte mais incroyablement épaisse, ce qui oblige les créatures à marcher lourdement. La tête des drakes pierreux est anguleuse. Des écailles dépassent le sommet de la tête pour protéger le conduit auditif. Les yeux de la créature sont enfoncés et recouverts de deux paupières — une paupière interne, tendre et hermétique, et une paupière externe, dure comme une écaille et protectrice, qu'il est presque impossible de crever.

Combat : Ils préfèrent piéger des créatures dans leur tanière et dévorer la (ou les) victime(s) tout à loisir. Un drake se servira de ses caractéristiques psioniques détonation et animation d'objet pour piéger les intrus avant de lancer ses attaques corporelles. Les drakes pierreux chargent leur cible et l'attaquent tout d'abord avec leurs griffes antérieures (1d12+12), puis ils déchirent leur victime dans leur gueule béante (3d12). Après la première morsure, ils secouent la tête de chaque côté de toute leur force, ce qui double les dégâts infligés lors de la première attaque.

Les drakes pierreux sont les seuls drakes qui se battront jusqu'à la mort, convaincus qu'ils sont plus forts que n'importe quel adversaire (sauf le Dragon). Ils peuvent utiliser leurs attaques corporelles simultanément à une attaque psionique.

Les drakes pierreux ont une attaque élémentaire spéciale. Ils peuvent ouvrir le passage à 2 m^3 de matériaux solides sous forme de boue, de pierres et de blocs de rochers en provenance du plan élémentaire de terre.

Il est possible de se déplacer à travers ces matériauxs du plan élémentaire soit en les minant, soit par la force brutale (en se servant de ses mains nues pour creuser vers l'air libre).

Les matériaux doivent être amenés sur une surface solide (c'est-à-dire que les matériaux ne peuvent pas être amenés sur une zone située au-dessus du lieu souhaité puis libérés). Quiconque se trouve pris à l'intérieur de cette zone doit lancer un jet de sauvegarde réussi contre la pétrification pour se libérer des matériaux. Une sauvegarde manquée signifie que la victime est prisonnière sous les matériaux. Elle subit 1d2 points de dégâts par tour et va éventuellement suffoquer si elle ne peut pas se libérer de la zone (voir "Retenir son souffle", p. 134 du *Manuel du Joueur*). Les matériaux produits par cet effet sont fixés de façon permanente à ce nouvel endroit. Le drake ne peut produire cet effet qu'une fois tous les 15 jours.

Habitat / Société : Qu'ils creusent dans la couche rocheuse sous les sables du désert athasien ou dans un flanc de montagne, les drakes pierreux recouvrent toujours l'entrée de leur habitat avec la terre dégagée. Cela crée une avancée escamotable dont le drake pierreux se sert pour défendre sa tanière. Les drakes pierreux sont irrités par les empiètements de l'humanité, et ils détestent particulièrement tout type de bâtiments permanents. Un drake pierreux n'hésite pas à couvrir plusieurs kilomètres pour aller détruire des installations faites par l'homme.

Écologie : Les drakes pierreux aiment bien se battre avant un repas. Plus une créature se défend en combattant, plus le drake se fera une joie de la dévorer. Les drakes pierreux sont connus pour s'enterrer le long des routes d'échanges pour attendre l'occasion de combattre et de dîner de mekillots.



Elémental athasien — Informations générales

Adorés et révérés par les prêtres d'Athas, les élémentaux représentent la quintessence des éléments que l'on connaît sous la forme de l'air, la terre, le feu et l'eau. Les quatre élémentaux représentent les forces qui modèlent la vie de tous les jours des habitants de la planète affligée. L'air représente l'acte de vie, celui d'un enfant qui le respire pour la première fois alors qu'il vient au monde, et celui d'un homme mourant qui l'exhale pour la dernière fois avant de mourir. L'eau est la vie en elle-même, toujours nécessaire et jamais considérée comme un dû. La terre représente le monde, toujours changeant, toujours âpre, mais toujours bien présent. Le feu représente la chaleur du soleil, le désert brûlant et tout ce qui a été perdu.

Sur Athas, les élémentaux apparaissent sous trois variétés distinctes : inférieur, "standard" et supérieur.

Les élémentaux psioniques et athasiens : tous les élémentaux athasiens, qu'ils soient supérieurs, inférieurs ou standards sont complètement protégés contre les effets des pouvoirs psioniques de télépathie, psychométabolisme, clairsentience et des disciplines métapsioniques. Ils sont toutefois affectés normalement par les pouvoirs psioniques de télékinésie et des disciplines psychotranslatrices. Leur intelligence extrêmement faible les empêche d'utiliser certains pouvoirs psioniques et leur nature d'outreplan leur donne une résistance absolue aux talents télépathiques des créatures psioniques du Plan Primaire.

Élémentaux inférieurs

La présence des élémentaux inspire plutôt de la crainte chez la plupart des peuples d'Athas, car ils considèrent les créatures magiques avec beaucoup d'émerveillement et de respect. Les premiers élémentaux qu'un prêtre pourra appeler sont les élémentaux inférieurs les plus faibles. Les clercs qui acquièrent le pouvoir de convoquer ces élémentaux sont en général traités avec plus de respect que leurs acolytes plus jeunes qui doivent encore maîtriser ce talent. Les arkhontes considèrent à juste titre ce pouvoir comme une menace directe. À cause de ce conflit, la conjuration d'élémentaux est interdite dans la plupart des cités.

Lorsqu'ils sont appellés par un prêtre, les élémentaux inférieurs apparaissent pour le servir. Si une conjuration/convocation d'élémental est réussie, l'être est (parfois involontairement) entraîné à travers les plans jusqu'à l'endroit où se trouve le conjurateur/invocateur.

On ne connaît que très peu de choses sur la vie, les habitudes ou la fonction des élémentaux inférieurs lorsqu'ils se trouvent dans leurs plans élémentaires d'origine. Ceux qui sont entré en communication par magie avec des élémentaux disent que ceux-ci décrivent leur lieu de vie comme un endroit magnifique, bien qu'il puisse être quelquefois terrifiant. Un grand nombre d'adorateurs élémentaires a essayé de passer de l'autre côté, dans les plans élémentaires de leur culte pour échapper à la vie sur Athas. On n'a plus jamais entendu parlé de tous ceux qui ont "disparus" ainsi ; on ne sait pas si leur "traversée" a abouti ou non.

Les élémentaux inférieurs sont extrêmement vulnérables à la magie des profanateurs. Si un profanateur jette un sort pour infliger des dégâts à un élémental, l'élémental est affecté par le sort comme si le jeteur de sort possédait 5 niveaux d'expérience de plus que son niveau réel. De plus, si l'élémental est à l'intérieur de la zone de destruction d'une incantation de profanateur, cet élémental est immédiatement détruit.

Comme ils ne sont pas aussi puissants que leurs frères élémentaires standards, les élémentaux inférieurs peuvent être mis à mal par n'importe quelle arme magique d'enchantement +1 ou plus. Les créatures qui ont moins de deux dés de vie et sans aucun talent magique ne peuvent pas mettre à mal l'élémental inférieur. Les élémentaux inférieurs sont touchés par les sorts de *protection contre le mal*, comme le sont les élémentaux standards. Les élémentaux inférieurs sont à peu près aussi intelligents que les élémentaux standards, ce qui revient à dire qu'ils le sont peu.

Convocation d'un élémental inférieur : Il existe deux manières de convoquer un élémental inférieur sur le Plan Primaire, et la force de l'élémental inférieur conjuré dépend de la méthode qui servira à le convoquer :
- Conjuré par sort : 2, 4, ou 6 dés de vie.
- Conjuré par bâton : 6 dés de vie.

Les objets de convocation appelleront toujours des élémentaux standards, mais jamais des élémentaux inférieurs.

Sort de prêtre de niveau trois
Conjuration d'un élémental inférieur (conjuration/convocation)
Réversible

Sphère : Élementaire (divers)
Portée : 30 m
Éléments : V, S, M
Durée : 1 tour + 1 round par niveau du jeteur de sorts
Temps d'incantation : 3 rounds
Zone d'effet : Spécial
Jet de sauvegarde : Spécial

Avec ce sort, un prêtre peut librement convoquer un élémental inférieur de sa propre sphère élémentaire. L'élémental inférieur fera tout ce qui est en son pouvoir pour aider le jeteur de sort. Un prêtre ne peut pas convoquer d'élémental d'une sphère opposée (c'est-à-dire qu'un prêtre d'eau ne peut convoquer d'élémental de feu). Seuls les clercs et les druides peuvent jeter ce sort ; les arkhontes ne peuvent pas conjurer d'élémentaux inférieurs.

Une fois que le sort est lancé, il y a une possibilité de 50% que un à trois élémentaux à 2 dés de vie apparaissent ; elle est de 25% pour qu'apparaissent un ou deux élémentaux à 4 dés de vie ; et la probabilité est de 25% qu'un élémental à 6 dés de vie apparaisse. Ces élémentaux inférieurs peuvent être renvoyés par le jeteur de sort, un à la fois ou tous en même temps, à n'importe quel moment. Ils retournent automatiquement à leur plan d'origine après la durée du sort.

Les élémentaux inférieurs conjurés doivent être contrôlés par le prêtre ; sinon, ils ne feront qu'emprunter une attitude défensive jusqu'à leur retour dans leur plan. Les élémentaux inférieurs n'attaqueront pas le prêtre lorsqu'ils sont incontrôlés. Les élémentaux inférieurs peuvent être maîtrisés jusqu'à 30 m de distance par niveau du jeteur de sort. Les élémentaux d'eau inférieurs sont détruits si jamais ils se trouvent à plus de 30 m d'un point d'eau important.

Ce sort nécessite une poignée de matériel représentant le plan d'origine de l'être élémentaire :
- Élémental d'air inférieur : Souffle du jeteur de sort
- Élémental de terre inférieur : Boue, poussière ou une autre forme de terre
- Élémental de feu inférieur : Tout objet enflammé
- Élémental d'eau inférieur : Liquide, eau, sueur, salive, etc.

Contrôle d'un élémental inférieur : Quelle que soit son origine, un élémental inférieur est sérieusement restreint dans ses mouvements et dans ses actions.

Les élémentaux d'air inférieurs ne peuvent pénétrer la terre. Ils ne peuvent infliger que la moitié de dégâts à des créatures souterraines. Les élémentaux de terre inférieurs ne peuvent ni pénétrer, ni traverser l'eau. Ils n'infligent que la moitié de dégâts à des créatures



aériennes ou aquatiques. Les élémentaux de feu inférieurs ne peuvent pénétrer ni la terre ni l'eau, et ils ne peuvent pas traverser l'eau. Les élémentaux d'eau inférieurs ne peuvent ni pénétrer ni traverser le feu.

Vol du contrôle sur un élémental inférieur : Le contrôle sur un élémental inférieur peut être volé de la même manière que pour les élémentaux standards — par un sort de *dissipation de la magie*. Sur un jet de 20, l'élémental inférieur ne fera qu'emprunter une attitude défensive. En cas d'échec de *dissipation de la magie*, l'élémental inférieur agira comme un élémental standard dans la même situation.

Élémentaux standards

Sur Athas, les élémentaux standards sont exactement les mêmes que ceux présentés dans le *Bestiaire Monstrueux*, volume 1. Ils peuvent être convoqués, contrôlés et volés suivant la même description. Les élémentaux standards sont vulnérables à la magie des profanateurs. Si un profanateur jette un sort pour nuire à un élémental, l'élémental est touché par le sort comme si le jeteur de sort avait 3 niveaux d'expérience de plus que son niveau réel. De plus, si l'élémental est à l'intérieur de la zone de destruction du sort du profanateur, il subira 1d20 points de dégâts. Lorsqu'elle est utilisée contre un élémental, la magie du profanateur augmente la possibilité de l'élémental de se libérer de son contrôle. Chaque fois qu'un élémental est touché par un sort de profanateur, sa probabilité d'échapper à son contrôle augmente de 10%. Cette augmentation s'ajoute à la probabilité normale de 5% par round. Si et lorsqu'un élémental parvient à se libérer de son contrôle, après avoir attaqué l'être qui l'a convoqué, il attaquera ensuite le profanateur.

Élémentaux supérieurs

Bien que chacun des quatre élémentaux possède ses propres forces et faiblesses, qui seront présentées distinctivement dans les pages suivantes, tous les élémentaux supérieurs ont certaines caractéristiques en commun. De par leur nature magique, les élémentaux supérieurs sont très résistants aux attaques lancées contre eux sur le plan primaire. Les élémentaux supérieurs ne sont touchés par aucune arme non-magique, ni par des armes magiques qui ont un enchantement inférieur à +3. De plus, les créatures qui ont moins de 5 Dés de Vie et aucune caractéristique magique ne peuvent pas nuire aux élémentaux d'Athas.

Ces créatures d'outreplan sont aussi durement touchées par les sorts de *protection contre le mal*, et elles ne peuvent frapper aucune créature protégée par ce sort. De plus, les élémentaux reculeront jusqu'aux limites de la zone d'effet de ce sort. Comme ils sont incarnation des quatre éléments adorés par les prêtres d'Athas, les élémentaux supérieurs ont un bon degré de résistance à la magie, mais uniquement contre les sorts lancés par des prêtres. Tous les élémentaux supérieurs ont une résistance à la magie de 50% contre les sorts de prêtres de la sphère de leur élément, et une résistance de 25% contre les sorts de toutes les autres sphères. Un élémental de terre supérieur, par exemple, aurait une résistance à la magie de 50% contre les sorts de la sphère de la terre et une résistance de 25% contre les sorts des sphères de l'air, du feu, de l'eau et du cosmos.

Tout en étant particulièrement résistants à la magie des prêtres, les élémentaux supérieurs sont vulnérables à la magie des profanateurs. Lorsqu'un profanateur jette un sort pour nuire à un élémental supérieur, l'élémental est touché par le sort comme si le jeteur de sort avait 2 niveaux d'expérience de plus que son niveau réel. De plus, si un élémental supérieur se trouve à l'intérieur de la zone de destruction du sort du profanateur, il subit 1d10 points de dégâts additionnels. Lorsqu'elle est utilisée contre un élémental, la magie du profanateur augmente aussi la possibilité pour l'élémental d'échapper à son contrôle. Chaque fois qu'un élémental est touché par un sort de profanateur, la probabilité qu'il aura de se libérer de son contrôle augmente de 10%. Cette augmentation s'ajoute à la probabilité normale de 5% par round. Si et lorsqu'un élémental parvient à se libérer de son contrôle, après avoir attaqué l'être qui l'a convoqué, il attaquera ensuite le profanateur.

Tous les élémentaux supérieurs partagent la même caractéristique. Ils sont tous fondamentalement stupides. Leur faible intelligence les empêche de résister à une convocation magique, bien qu'ils soient capables de résister à la convocation d'un profanateur (voir ci-dessous). Malgré leur intelligence limitée, tous les élémentaux sont irrités d'être enlevés à leurs plans d'origine et maintenus dans le Plan Primaire.

Convocation d'un élémental supérieur : Les élémentaux athasiens sont convoqués et contrôlés de la manière décrite dans la rubrique de base "Élémental" dans le *Bestiaire Monstrueux*, volume 1, à ceci près qu'ils sont plus souvent convoqués par des mages préservateurs. La nature destructrice de la magie du profanateur affaiblit les convocations magiques et permet à l'esprit élémentaire d'y résister plus aisément. Lorsqu'un mage profanateur tente de convoquer un élémental, le MD devrait lancer deux jets de sauvegarde contre les sorts pour les élémentaux. Si le premier jet de sauvegarde échoue, l'élémental est convoqué ; il lance alors son second jet de sauvegarde. Si ce jet de sauvegarde échoue, l'élémental obéira à celui qui l'a convoqué. Si l'élémental réussit le second jet de sauvegarde, il est incontrôlé et s'en prendra au profanateur. Si le premier jet de sauvegarde est réussi, l'élémental va résister à toutes les convocations et il n'aura pas besoin d'en lancer un second. De fait, les sorciers-rois prennent des risques considérables en invoquant des élémentaux, tandis que leurs arkhontes peuvent le faire sans difficulté.

Sort de prêtre de niveau sept/Sort de magicien de niveau sept
Conjuration d'un élémental supérieur (conjuration/convocation)
Réversible

Sphère : Élémentaire (divers)
Portée : 30 m
Éléments : V, S
Durée : 1tour/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : Spécial
Jet de sauvegarde : Aucun

Ce sort permet au jeteur de sort de convoquer un seul élémental supérieur, en provenance, dans le cas des prêtres de leur sphère d'accès majeur, ou, dans le cas de magiciens et d'arkhontes, de n'importe quel plan. Les dés de vie de l'élémental sont déterminés au hasard.

Jet D100	Dés de Vie de l'élémental
01-65	10
66-90	14
91-00	18

En dehors de cela, ce sort est identique au sort de prêtre de niveau cinq *conjuration d'un élémental*.

Contrôle d'un élémental supérieur : Un élémental supérieur doit être contrôlé exactement de la même manière qu'un élémental standard.

Vol du contrôle d'un élémental supérieur : Un élémental supérieur peut être volé exactement de la même manière qu'un élémental standard.



Élémentaux personnages

Les clercs d'une puissance exceptionnelle peuvent devenir des élémentaux personnages sous forme d'êtres avancés. Bien que les élémentaux personnages soient identiques sous bien des aspects aux élémentaux décrits ici, les règles pour les convoquer, les contrôler et les voler sont bien différentes. Consultez les *Dragon Kings* pour compléter les informations sur les personnages élémentaires.

Élémentaux inférieurs, air et eau

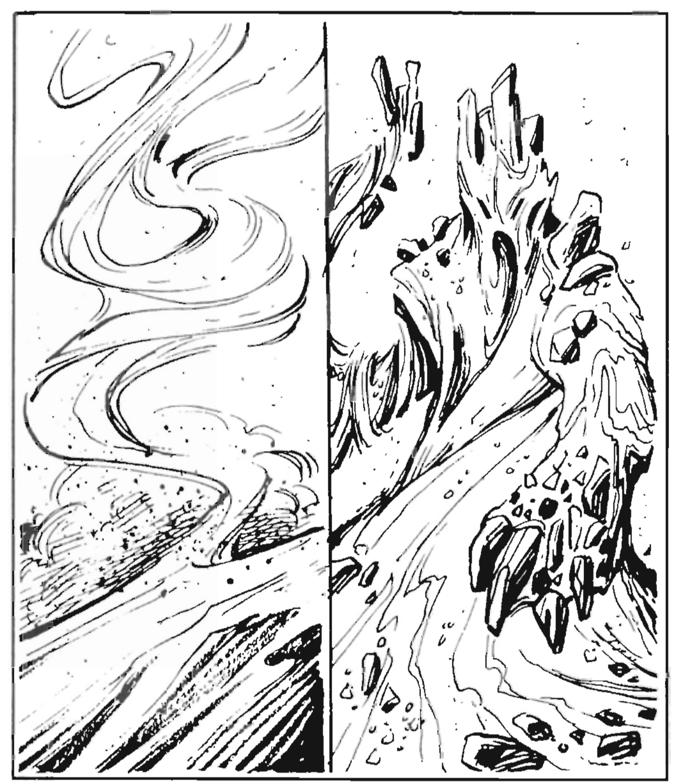
	Air	Eau
CLIMAT/TERRAIN :	Air quelconque	Eau quelconque
FRÉQUENCE :	Rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque	Quelconque
RÉGIME :	Air	Tout liquide
INTELLIGENCE :	Faible	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Néant	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE :	1	1-3
CLASSE D'ARMURE :	4	4
DÉPLACEMENT :	v 18 (A)	6
DÉS DE VIE :	2, 4 ou 6	2, 4 ou 6
TAC0 :	2 Dés de Vie : 19 4 Dés de Vie : 17 6 Dés de Vie : 15	2 Dés de Vie : 19 4 Dés de Vie : 17 6 Dés de Vie : 15
NB D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS/ATTAQUES :	2 Dés de Vie : 1-6 4 Dés de Vie : 1-10 6 Dés de Vie : 1-12	2 Dés de Vie : 2-12 4 Dés de Vie : 3-18 6 Dés de Vie : 4-24
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Bélier
DÉFENSES SPÉCIALES :	Arme +1 ou mieux pour toucher	Arme +1 ou mieux pour toucher
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant	Néant
TAILLE :	Entre P et M (entre 60 cm et 2 m) Hauteur = DV	Entre P et M (entre 60 cm et 2 m) Hauteur = DV
MORAL :	2 DV : Stable (11-12) 4-6 DV : Élite (13-14)	2 DV : Stable (11-12) 4-6 DV : Élite (13-14)
VALEUR EN PX :	2 Dés de Vie : 650 4 Dés de Vie : 975 6 Dés de Vie : 1.400	2 Dés de Vie : 420 4 Dés de Vie : 650 6 Dés de Vie : 975

Élémental d'air inférieur

Les tourbillons de poussière et le sirocco soufflent fréquemment dans le désert athasien. Les voyageurs voient arriver ces phénomènes naturels avec crainte, s'imaginant qu'ils puissent être des élémentaux d'air inférieurs.

Un individu pourrait se trouver en présence d'un élémental d'air inférieur sans jamais le savoir, car il est en général transparent. En y regardant de plus près, l'observateur pourrait éventuellement voir une forme à peine esquissée et éphémère qui semblerait s'estomper dans le vent.

Combat : Les élémentaux d'air inférieurs tirent avantage de leur quasi-invisibilité. Ils sont les plus rapides des élémentaux inférieurs et se servent de leur vitesse pour attaquer. Ils se rapprochent de leur cible à vitesse maximale (18) et frappent d'un coup oblique avec leur corps. Les dégâts varient selon le nombre de Dés de Vie que possède l'élémental inférieur. Quand elle est touchée ainsi, toute cible qui a moins de Dés de Vie que l'élémental d'air inférieur doit réussir un test de caractéristique de Dextérité pour éviter d'être déséquilibrée.



L'élémental d'air inférieur peut tourner sur lui-même pour devenir un vortex de vent, mais le prix en est élevé. Le vortex est de la même taille que l'élémental d'air inférieur. Le vortex visible et tourbillonnant double la somme de dégâts que l'élémental d'air inférieur peut infliger par round, mais il réduit de moitié le nombre de rounds durant lesquels il reste conjuré ou convoqué, en commençant pendant le round où il a été créé. Les élémentaux d'air inférieurs n'ont pas beaucoup de succès lorsqu'ils se battent sous terre ou avec des créatures à base de terre ; tout dégât infligé à de telles créatures est réduit de moitié.

Élémental d'eau inférieur

Tous les élémentaux d'eau, y compris les inférieurs, sont considérés avec crainte et respect sur Athas, de par leur lien avec le liquide donneur de vie.

Variant du bleu au transparent, les élémentaux d'eau inférieurs sont plutôt bulbeux et informes. Ils changent constamment, mais en général la créature a un fond arrondi qui s'allonge en remontant vers son sommet. L'élémental d'eau inférieur ressemble à une larme en mouvement. Pour se déplacer, l'élémental fait circuler son liquide, déplaçant l'eau de l'arrière de son corps vers l'avant. Le mouvement est tellement doux qu'il donne l'impression que la créature s'écoule.

Combat : L'élémental inférieur se sert de son déplacement par écoulement comme une attaque de base. Prenant de la vitesse en avançant, il se sert de tout son corps comme d'un bélier, en infligeant 4 à 32 (4d8) points de dégâts. Sinon, il crée un petit pseudopode dont il se sert dans une attaque percutante, infligeant les dégâts énumérés précédemment. Le pseudopode revient à la cavité corpo-

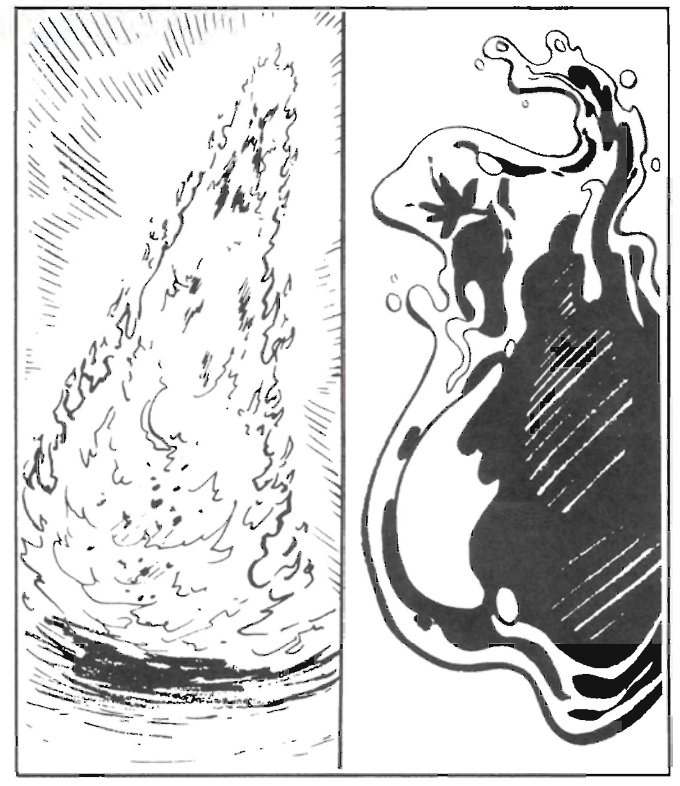


telle après son attaque, uniquement remplacé par un autre si la créature le désire.

Conjurer/Convoquer un élémental d'eau inférieur lorsqu'on se trouve dans le désert athasien est une entreprise qui peut s'avérer très risquée. S'il est exposé à la chaleur du désert et directement aux rayons brûlants du soleil, l'élémental pourrait ne pas se maintenir pendant toute la durée de sa conjuration/convocation. Après 5 rounds dans la chaleur désertique, la créature doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique ou retourner au plan élémentaire d'eau.

Élémental inférieur, feu et terre

	Feu	Terre
CLIMAT/TERRAIN :	Feu ou terrain sec	Terrain quelconque
FRÉQUENCE :	Rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque	Quelconque
RÉGIME :	Combustibles	Terre, métaux, or, gemmes
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Néant	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE :	1-3	1
CLASSE D'ARMURE :	4	4
DÉPLACEMENT :	v 15 (A)	6
DÉS DE VIE :	2, 4 ou 6	2, 4 ou 6
TAC0 :	2 Dés de Vie : 19 4 Dés de Vie : 17 6 Dés de Vie : 15	2 Dés de Vie : 19 4 Dés de Vie : 17 6 Dés de Vie : 15
NB D'ATTAQUES :	1	1
DÉGÂTS/ATTAQUES :	2 Dés de Vie : 1-6 4 Dés de Vie : 1-12 6 Dés de Vie : 2-20	2 Dés de Vie : 1-8 4 Dés de Vie : 2-16 6 Dés de Vie : 3-24
ATTAQUES SPÉCIALES :	Langue de feu	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Arme +1 ou mieux pour toucher	Arme +1 ou mieux pour toucher
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant	Néant
TAILLE :	Entre P et M (entre 60 cm et 2 m) Hauteur = DV	Entre P et M (entre 60 cm et 2 m) Hauteur = DV
MORAL :	2 DV : Stable (11-12) 4-6 DV : Élite (13-14)	2 DV : Stable (11-12) 4-6 DV : Élite (13-14)
VALEUR EN PX :	2 Dés de Vie : 420 4 Dés de Vie : 650 6 Dés de Vie : 975	2 Dés de Vie : 420 4 Dés de Vie : 650 6 Dés de Vie : 975



Élemental de feu inférieur

Ces créatures du plan élémentaire de feu sont les plus vifs et les plus malfaisants de tous les élémentaux inférieurs. Les élémentaux de feu inférieurs apparaissent sous forme de colonnes de flammes rayonnantes qui changent constamment de couleur. Lorsqu'il est conjuré pour la première fois, l'élémental de feu est une flamme brillante d'un blanc bleuté. En faiblissant, la couleur change pour devenir jaune-orange, jusqu'au rouge profond avant de s'estomper tout à fait. Leur hauteur est égale au nombre de Dés de Vie qu'ils possèdent, et leur largeur est la moitié de ce nombre. Pour se déplacer, la colonne de flamme se penche dans la direction vers laquelle elle souhaite se rendre.

Combat : Dans un combat, l'élémental de feu inférieur se déplacera soit à l'encontre de la cible à incinérer ou il se servira de sa langue de feu. Cet appendice ressemble à une longue langue faite de flammes que la créature peut envoyer sur un ennemi dans un mouvement semblable à un coup de fouet. La langue de feu a une portée d'environ 1 m. Les deux attaques infligent la même somme de dégâts mais l'élémental de feu inférieur ne peut lancer qu'une attaque par round. Tout objet inflammable touché par l'élémental de feu inférieur doit lancer un jet de sauvegarde contre les feux magiques avec une pénalité de -1 ou se mettre immédiatement à brûler. Tout dégât sur d'autres créatures à base de feu est automatiquement réduit de moitié.

Les élémentaux de feu inférieurs prennent tous les ordres au pied de la lettre. Jusqu'à ce qu'on leur ait dit exactement quelles actions ils peuvent, devraient ou ne devraient pas accomplir, ils agiront avec malveillance (mettant le feu aux objets inflammables les plus proches, etc.). Ce n'est pas qu'ils veuillent désobéir, c'est seulement qu'il faut leur dire ce qu'ils ont à faire — les élémentaux de feu inférieurs sont des êtres impatients. Bien qu'ils ne possèdent pas d'organes sensoriels visibles, ils peuvent voir et entendre.

Élémental de terre inférieur

Fusion de sable, de pulvre ou de roche, l'élémental de terre inférieur est l'élémental le plus puissant qu'un conjurateur de faible niveau puisse convoquer.

Composé de sable du désert, de sel, de rochers ou de pulvre de la Grande Mer, l'élémental de terre inférieur apparaît comme une petite colline de forme vaguement humaine. La créature possède des traits semblables à ceux d'un humanoïde, y compris les creux à l'endroit où devraient se trouver les yeux. La part la plus déconcertante de la créature est son pouvoir de changer de direction en



faisant apparaître ses traits sur le côté opposé de son corps, au lieu de se retourner.

Combat : En ennemi formidable, l'élémental de terre inférieur préfère l'approche directe en pilonnant son adversaire jusqu'à sa soumission. L'élémental inférieur peut se déplacer librement à travers toutes les formes de terre. Il envoie un seul coup puissant à chaque round. La somme des dégâts infligés est directement liée au nombre de Dés de Vie que possède la créature. L'élémental de terre inférieur ne combat pas les créatures aériennes ou aquatiques avec beaucoup d'efficacité. Tout dégât infligé à des adversaires en vol ou dans l'eau est diminué de moitié.

Malgré sa puissance, l'élémental de terre inférieur reste au repos quand il ne reçoit pas d'ordres. Il a besoin de motivations simples. Des ordres, des tâches ou des missions complexes ne sont pas compris par l'élémental de terre inférieur. Les commandements devraient être simples et directs, pour que l'élémental de terre inférieur aide au mieux le conjurateur/invocateur.

Élémental supérieur, air

CLIMAT/TERRAIN :	Air quelconque
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Air
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	1
DÉPLACEMENT :	v 36 (A)
DÉS DE VIE :	10, 14 ou 18
TAC0 :	10 Dés de Vie : 11 14 Dés de Vie : 7 18 Dés de Vie : 5
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUES :	5 - 50
ATTAQUES SPÉCIALES :	Tourbillon, tempête de sable
DÉFENSES SPÉCIALES :	arme + 3 ou plus pour toucher
RÉSISTANCE MAGIQUE :	50% / 25%
TAILLE :	G à É (entre 2,40 et 5 m de haut)
MORAL :	10 et 14 Dés de Vie : Champion (15-16) 18 Dés de Vie : Fanatique (17-18)
VALEUR EN PX :	10 Dés de Vie : 7.000 14 Dés de Vie : 11.000 18 Dés de Vie : 15.000



Les élémentaux d'air supérieurs peuvent être conjurés dans toute zone de plein air avec des rafales de vent. Ils sont souvent convoqués dans des zones dégagées des déserts athasiens, au cours de tempêtes de sable et de vent. À la différence des autres élémentaux, les élémentaux d'air supérieurs n'ont pas de forme humanoïde, mais se présentent comme de grandes colonnes d'air informes.

Comme ils n'ont pas la possibilité de parler, ils profèrent des sons semblables au gémissement aigu d'une tornade ou au grondement profond d'une tempête nocturne.

Combat : Les élémentaux d'air supérieurs ont une caractéristique spéciale qui leur permet de dissimuler leur présence. Ils peuvent se confondre aux vents naturels et se déplacer avec eux. Il leur est impossible d'attaquer sous cette forme, mais ils peuvent reprendre leur forme normale en un round. Lorsqu'ils ont cette forme, les élémentaux d'air supérieurs sont entièrement cachés à la vision normale, bien qu'un sort de *détection de la magie* pourrait indiquer une présence magique dans l'air. Lorsqu'un élémental d'air supérieur reprend sa forme normale, les adversaires subissent une pénalité de -3 à leurs jets de surprise.

Les élémentaux d'air supérieurs ont la capacité d'attaquer par un puissant souffle d'air concentré qui inflige 5d10 points de dégâts. Ce souffle d'air ressemblera en général à un grand poing fait d'air tourbillonnant. Les élémentaux d'air supérieurs sont également capables de déplacements extrêmement rapides dans l'air, ce qui en fait de très bons combattants aériens. Cet avantage naturel leur donne un bonus de +2 pour frapper des adversaires en combat aérien, avec un bonus de +5 aux dégâts.

Les élémentaux d'air supérieurs possèdent le pouvoir unique qui leur permet de se transformer à volonté en gigantesques tourbillons. Lorsqu'il utilise ce pouvoir, l'élémental change d'apparence pour ressembler à un grand nuage en entonnoir, semblable à une tornade. Cette colonne d'air fait 4,50 m de large à sa base et s'élargit à 13,50 m à son sommet. La hauteur de l'élémental d'air supérieur sous cette forme dépend de ses Dés de Vie. Les élémentaux d'air supérieurs de 10 Dés de Vie ont une hauteur de 15 m, ceux de 14 Dés de Vie font 21 m, et les élémentaux de 18 Dés de Vie atteignent 27 m. Il faut un tour entier pour créer et dissiper cette forme.

Une fois créé, le tourbillon dure trois rounds de mêlée entraîne et tue toutes les créatures de quatre Dés de Vie (ou niveaux) ou moins. Les autres créatures subissent 2d10 points de dégâts à chaque



round, à moins qu'un jet de sauvegarde contre les souffles réduise ces dégâts de moitié.

Ce pouvoir est particulièrement efficace dans les zones désertiques d'Athas, particulièrement sur ou aux abords de la Mer Pulvérulente. Quant un élémental d'air supérieur provoque un tourbillon lorsqu'il se trouve dans le désert, un nuage de sable tourbillonnant énorme, de 18 m de diamètre est créé, qui limite la visibilité à 3 m et inflige 1d4 points de dégâts par round (jet de sauvegarde contre les souffles pour diminuer les dégâts de moitié). Ce nuage de sable se maintient pour une durée de six rounds de mêlée au total — trois pendant la présence du tourbillon d'élémental d'air supérieur et trois après son passage, pour laisser le nuage se dissiper. Quand un tourbillon est créé à 15 m de la Mer Pulvérulente, cela génère un nuage de sable et de pulvre dense de presque 45 m de diamètre, empêchant toute visibilité. De plus, toutes les créatures qui se trouvent à l'intérieur du diamètre de ce nuage doivent lancer un jet de sauvegarde contre la paralysie. Ceux qui le réussissent subiront 1d10 points de dégâts par round, alors que ceux qui l'ont échoué seront asphyxiés et mourront en quatre rounds (à moins d'être traités par *guérison* ou par un autre sort similaire). Les créatures qui ne respirent pas ne subissent pas ces dégâts.

Élémental supérieur, eau

CLIMAT/TERRAIN :	Vastes étendues d'eau
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Tout liquide
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	1
DÉPLACEMENT :	6, n 18
DÉS DE VIE :	10, 14 ou 18
TAC0 :	10 Dés de Vie : 11 14 Dés de Vie : 7 18 Dés de Vie : 5
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUES :	6-36
ATTAQUES SPÉCIALES :	Noyade
DÉFENSES SPÉCIALES :	Arme +3 ou mieux pour toucher
RÉSISTANCE MAGIQUE :	50% / 25%
TAILLE :	Entre G et É (entre 2,40 et 5 m de haut)
MORAL :	10 et 14 Dés de Vie : Champion (15-16) 18 Dés de Vie : Fanatique (17-18)
VALEUR EN PX :	10 Dés de Vie : 6.000 14 Dés de Vie : 10.000 18 Dés de Vie : 14.000

Les élémentaux d'eau supérieurs peuvent être convoqués dans toute zone comportant un grand point d'eau ou de liquide aqueux. La création d'un élémental d'eau supérieur nécessite au moins 3 m^3 d'eau, qui serviront d'enveloppe à la créature dans le Plan Primaire.

Sur Athas, un élémental d'eau supérieur a l'apparence d'une grande vague à la crête surélevée. Les bras d'un élémental d'eau supérieur apparaissent comme de plus petites vagues qui s'écoulent de chaque côté de la plus grande vague. Bien que la surface entière de l'élémental ressemble à de l'eau agitée, elle comporte deux points complètement lisses qui lui servent d'yeux.

Comme tous les élémentaux, les élémentaux d'eau supérieurs n'ont pas la capacité de parler, bien qu'ils puissent proférer des sons semblables au rugissement et au fracas des vagues.



Combat : Le déplacement des élémentaux d'eau supérieurs est particulièrement limité sur terre. Bien qu'ils puissent se déplacer à travers et sur l'eau, ils ne peuvent se déplacer sur terrain sec que dans une limite de 9 m autour du point d'eau dont ils sont sortis.

Les élémentaux d'eau supérieurs d'Athas ont une caractéristique spéciale qui leur permet de dissimuler leur présence à la vue d'observateurs éventuels. Ils peuvent se fondre entièrement dans le point d'eau qui les a fait naître et ils peuvent se déplacer librement à travers ce point d'eau. Lorsqu'il est sous cette forme, un élémental d'eau supérieur devient tout à fait indétectable par les moyens normaux, bien qu'un sort de *détection de la magie* puisse indiquer une présence magique dans le point d'eau. Reprendre et changer de forme nécessite un round et donnera en général à l'élémental l'avantage de la surprise sur ses adversaires. Lorsqu'un élémental change de forme, ses adversaires subissent une pénalité de -2 à leurs jets de surprise.

Durant le combat, les élémentaux d'eau supérieurs préfèrent attaquer des adversaires qui sont sous ou sur l'eau. L'élémental frappe d'un seul de ses grands bras qui ressemble à une vague et inflige 6d6 points de dégâts à chaque attaque réussie. Lorsqu'il attaque sur terrain sec ou des adversaires à base de terre, l'attaque d'un élémental d'eau supérieur inflige un peu moins de dégâts. On soustrait un point par jet de dé aux dégâts, jusqu'à atteindre un minimum d'un point par dé.

Les élémentaux d'eau supérieurs sont particulièrement efficaces dans des combats contre des vaisseaux navals. Ils peuvent facilement faire chavirer de petites embarcations (entre 3 et 15 m de long) et arrêter ou ralentir des navires plus grands (de 15 m ou plus en longueur). Les attaques directes contre les navires infligent un point structurel de dégâts pour 2 dés de dégâts, ou 3 points structurels par attaque.

Les élémentaux d'eau supérieurs d'Athas ont une autre forme d'attaque spéciale contre des cibles de taille humaine ou inférieure. Ils peuvent s'étendre et saisir leur adversaire pour l'entraîner en eux, ce qui le noie. Cette attaque peut être lancée contre des cibles qui se trouvent soit au sol ou à bord d'un navire, à condition que l'élémental puisse les atteindre. L'élémental doit lancer un jet d'attaque réussi pour saisir sa cible. S'il est réussi, la cible est empoignée par l'élémental et entraînée en lui. La victime doit lancer un jet de sauvegarde contre la paralysie à chaque round ou subir 2d10 points de dégâts.

Ceux qui lancent leurs jets de sauvegarde subissent tout de même 1d10 points de dégâts par round. Pour se libérer, il est nécessaire de faire un test de caractéristique de Force avec une pénalité de -6. L'élémental d'eau supérieur peut tenter à nouveau de saisir sa victime.

Écologie : Sur Athas, les élémentaux d'eau supérieurs sont très rares, car il y a très peu de points d'eau suffisamment grands pour fournir la quantité d'eau nécessaire.

Élémental supérieur, feu

CLIMAT/TERRAIN :	Terrain sec quelconque
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Tout combustible
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	1
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	10, 14 ou 18
TAC0 :	10 Dés de Vie : 11 14 Dés de Vie : 7 18 Dés de Vie : 5
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUES :	4-40
ATTAQUES SPÉCIALES :	Engloutissement
DÉFENSES SPÉCIALES :	Arme +3 ou mieux pour toucher
RÉSISTANCE MAGIQUE :	50% / 25%
TAILLE :	Entre G et É (entre 2,40 et 5 m de haut)
MORAL :	10 et 14 Dés de Vie : Champion (15-16) 18 Dés de Vie : Fanatique (17-18)
VALEUR EN PX :	10 Dés de Vie : 6.000 14 Dés de Vie : 10.000 18 Dés de Vie : 14.000

Les élémentaux de feu supérieurs peuvent être conjurés en toute zone comportant une grande flamme découverte. Toute flamme qui servira à conjurer un élémental de feu supérieur devrait avoir un diamètre d'au moins 1,80 m.

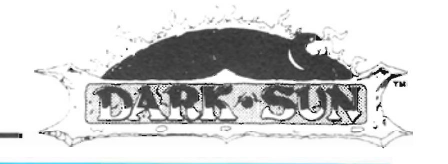
Sur le Plan Primaire, un élémental de feu supérieur a l'apparence d'un grand rideau de flammes, de forme vaguement humaine, comportant des appendices qui ressemblent à deux bras. Les seuls traits visibles de la face d'un élémental de feu supérieur sont ses yeux, animés d'un rouge intense et brillant.

Même s'ils n'ont pas la parole, les élémentaux de feu supérieurs peuvent proférer des sons semblables aux sifflements et aux craquements d'un grand feu.



Combat : Les élémentaux de feu supérieurs sont limités dans leur possiblité de déplacement. Il leur est tout à fait impossible de se déplacer à travers ou sur l'eau ou d'autres liquides ininflammables.

Les élémentaux de feu supérieurs d'Athas possèdent une caractéristique spéciale qui leur permet de dissimuler leur présence aux observateurs. Un élémental de feu supérieur peut réduire sa taille et son intensité pour se cacher dans une petite flamme, aussi petite que la flamme au bout d'une torche. Le seul moyen de déplacement d'un élémental de feu supérieur sous cette forme se fait par le contact d'une flamme à l'autre. Par exemple, un élémental de feu supérieur dissimulé dans un feu de camp ne pourrait se déplacer dans la flamme d'une torche que si la torche entrait en contact avec le feu de camp. Bien que l'élémental ne soit pas détectable par des moyens normaux, un sort de *détection de la magie* devrait indiquer une présence magique parmi les flammes habitées par l'élémental. Pendant qu'il est sous cette forme, un élémental de feu supérieur n'a pas la possibilité d'accomplir d'autre action que de se transférer d'une flamme à l'autre et de revenir à son apparence normale. Reprendre et changer sa forme originale nécessite un round. Cette caractéristique donnera souvent l'avantage de la surprise à l'élé-



tal de feu supérieur. Lorsqu'un élémental de feu supérieur se le de cette manière, tous les adversaires subissent une pénalité -2 à leurs jets de surprise.

n élémental de feu supérieur est particulièrement irrité par sa ocation au Plan Primaire et c'est pourquoi il combattra rageu- nt tous ses adversaires. Toute créature touchée par un élémen- de feu supérieur subit 4d10 points de dégâts. Tout objet inflam- le touché doit lancer un jet de sauvegarde contre les feux iques avec une pénalité de -3 ou se mettre immédiatement à er

s pouvoirs basés sur le feu d'un élémental de feu supérieur t qu'une seule influence dans leurs interactions avec d'autres tures qui se servent du feu ou qui sont basées sur le feu. Toute ture à base de feu qui est attaquée par un élémental de feu érieur subit légèrement moins de dégâts qu'une créature nor- . On soustrait 1 point à chaque dé de dégâts, jusqu'à un mum d'un point par dé. De même, les attaques lancées par des tures à base de feu contre les élémentaux de feu supérieurs ssent la même réduction en dégâts.

Les élémentaux de feu supérieurs d'Athas possèdent une autre caractéristique spéciale qui est peut-être la plus mortelle. Un élémental de feu supérieur peut tenter d'engloutir son adversaire, en l'encerclant complètement dans son corps primaire. L'élémental de feu supérieur ne peut lancer d'autres attaques dans le tour durant lequel il englouti sa victime ; il doit lancer un jet d'attaque normal pour engloutir. Dès qu'il a englouti sa victime, il peut continuer à attaquer normalement. Toute créature engloutie avec succès doit lancer un jet de sauvegarde contre la paralysie à chaque round ou subir 4d10 points de dégâts. Ceux qui lancent leur jet de sauvegarde subissent 2d10 points de dégâts par round. Échapper à une attaque par engloutissement d'un élémental de feu supérieur nécessite un test de caractéristique de Force avec une pénalité de -10. Alors qu'elle est engloutie, une créature ne peut rien faire d'autre que d'essayer de s'échapper. Les attaques lancées contre un élémental de feu supérieur qui a englouti une créature n'affectent en aucune façon cette créature. En fait, si un élémental de feu supérieur subit une perte de 25 ou plus de points de vie en un seul round, il relâchera sa victime afin de concentrer ses attaques ailleurs.

Élémental supérieur, terre

IMAT/TERRAIN :	Terrain quelconque
EQUENCE :	Très rare
RGANISATION :	Solitaire
CLE ACTIF :	Quelconque
GIME :	Terre, métal ou gemmes
TELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
ESOR :	Néant
IGNEMENT :	Neutre
MBRE :	1
ASSE D'ARMURE :	1
PLACEMENT :	9
S DE VIE :	10, 14 ou 18
CO :	10 Dés de Vie : 11 14 Dés de Vie : 7 18 Dés de Vie : 5
B D'ATTAQUES :	1
GÂTS/ATTAQUES :	4-48
TAQUES SPÉCIALES :	Tremblement de terre, dégâts structurels
FENSES SPÉCIALES :	Arme +3 ou mieux pour toucher
SISTANCE MAGIQUE :	50% / 25%
ILLE :	entre G et É (entre 2,40 et 5 m de haut)
ORAL :	10 et 14 Dés de Vie : Champion (15-16) 18 Dés de Vie : Fanatique (17-18)
LEUR EN PX :	10 Dés de Vie : 6.000 14 Dés de Vie : 10.000 18 Dés de Vie : 14.000

élémentaux de terre supérieurs peuvent être convoqués dans zone composée de terre ou de roches. Quand ils se trouvent le Plan Primaire, les élémentaux de terre supérieurs ont arence de grands humanoïdes faits entièrement dans les maté- qui ont servis à les convoquer, que ce soit de la terre, de la , du métal ou des gemmes. Les traits de la face d'un élémental



de terre supérieur sont sans expression, quoique leurs yeux ressemblent à des cercles d'or brillants.

Les élémentaux de terre supérieurs ne peuvent pas parler, mais ils peuvent proférer des grondements bruyants, tels que le son d'un tremblement de terre ou d'un glissement de terrain.

Combat : Les élémentaux de terre supérieurs se déplacent à une allure plutôt lente, mais ils peuvent se déplacer librement à travers la roche, la boue, la pierre ou n'importe quel matériau qui vient de la terre. Ils ne peuvent toutefois pas traverser l'eau et doivent soit contourner les points d'eau, soit passer en-dessous. Les élémentaux de terre supérieurs ont la possibilité de passer par-dessus ou à travers la Mer Pulvérulente, comme ils peuvent le faire à travers tout matériaux terreux.



Les élémentaux de terre supérieurs possèdent une caractéristique spéciale qui leur permet de se dissimuler. Ils ont la capacité de se fondre à tout matériau terreux, tant que le volume de ce matériau est équivalent ou supérieur à celui de l'élémental lui-même. Par exemple, un élémental de terre supérieur pourrait se dissimuler dans une zone de terrain découvert, ou à l'intérieur même des murs d'une cité, mais il ne pourrait pas le faire dans un petit rocher ou une petite pierre. Bien qu'il ne soit pas décelable par les moyens normaux, un sort *détection de la magie* indiquerait une présence magique dans la pierre ou dans la terre occupée par l'élémental. Quand ils sont sous cette forme, les élémentaux de terre supérieurs ne peuvent accomplir aucune action (ni se déplacer), sauf revenir à leur apparence normale. L'élémental nécessite un round pour se dissimuler ainsi et un round pour reprendre sa forme naturelle. Les élémentaux de terre supérieurs ont en général la possibilité de surprendre leurs adversaires par ce pouvoir, et lorsqu'ils le font, ils subissent une pénalité de -2 à leurs jets de surprise.

À chaque fois qu'un élémental de terre lance une attaque réussie contre un adversaire qui se trouve au sol, sa cible subit 4d12 points de dégâts. Les attaques lancées contre des créatures dans l'air ou dans l'eau par un élémental de terre supérieur sont légèrement moins efficaces. Quand ils touchent ces adversaires, on soustrait un point de dégâts par dé, avec un minimum d'un point de dégâts par dé.

Lorsqu'ils attaquent des structures faites de terre ou de pierre, ou des structures comportant des fondations terreuses, les élémentaux de terre supérieurs sont très efficaces. Une attaque lancée par un élémental de terre supérieur contre une telle structure inflige un point de dégâts structurels par dé lancé normalement, ou quatre points structurels par attaque. Ceci rend ces élémentaux particulièrement utiles au cours d'un combat de siège. Ce talent, allié à leur caractéristique de déplacement à travers la pierre et la terre, rend les élémentaux de terre supérieurs très utiles dans l'attaque d'une fortification.

Peut-être que la caractéristique la plus dévastatrice des élémentaux de terre supérieurs est leur possibilité à provoquer des tremblements de terre dans leur entourage immédiat. Cette possibilité nécessite un round pour son emploi, et elle ne peut servir qu'une fois par jour. Le tremblement dure six rounds de mêlée, prenant de l'intensité dans les trois premiers rounds pour s'affaiblir durant les trois rounds suivants.

Pendant les rounds 1 et 6, toute créature qui se trouve à 9 m de l'élémental doit lancer un jet de sauvegarde contre la paralysie ou s'assommer en tombant sur le sol, subissant 1d6 points de dégâts lorsqu'elle tombe. Celles qui lancent leur jet de sauvegarde subissent tout de même 1d4 points de dégâts. Pendant les rounds 2 et 5, toute créature à moins de 18 m de l'élémental doit lancer un jet de sauvegarde contre la paralysie avec une pénalité de -3, ou s'assommer en tombant au sol, subissant 1d8 points de dégâts dus à sa chute. Celles qui réussissent leur jet de sauvegarde subissent tout de même 1d6 points de dégâts. Pendant les rounds 3 et 4, toute créature à moins de 27 m de l'élémental doit lancer un jet de sauvegarde avec une pénalité de -5 ou s'assommer en tombant au sol, en subissant 2d6 points de dégâts dus à leur chute. Celles qui réussissent leur jet de sauvegarde subiront tout de même 2d4 points de dégâts. Si ce pouvoir est utilisé aux abords ou à l'intérieur de structures terreuses, les murs situés à l'intérieur de la zone d'effet subissent un point de dégâts par jet de dé (un point dans les rounds 1 et 6, deux points dans les rounds 2 et 5 et trois points dans les rounds 3 et 4).

Erdland

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Commun
ORGANISATION :	Troupeau
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	10-30
CLASSE D'ARMURE :	7 (9)
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	3
TAC0 :	17
NB D'ATTAQUES :	2
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1-8/1-8
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	G (3 m de long)
MORAL :	Stable (11-12)
VALEUR EN PX :	Erdland moyen : 120
	Erdland psionique : 175



RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :*

Niveau	Disc/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
1	1/1/5	EP/NS	10	50

Télépathie — *Sciences* : domination ; *Dévotions* : néant spirituel, écrasement psychique, détection de la vie, pensées dissimulées, contact.

Note : Il est très rare (5%) qu'un erdland possède des capacités psioniques.

Les erdlands, bien que plus grands que les erdlus, n'en sont néanmoins qu'une variante que l'on rencontre communément en troupeaux dans les plaines athasiennes. Les erdlands sont des animaux très répandus sur les routes commerciales d'Athas, car ils y sont utilisés comme montures ou comme animaux de trait.

A l'instar de leurs petits cousins, les erdlands sont des oiseaux qui n'ont pas de plumes et qui ne peuvent pas voler. Ils sont couverts d'écailles qui vont du rouge au gris. Ils peuvent peser jusqu'à 900 kg et mesurer jusqu'à 4,50 m. Leurs pattes, aux pieds dotés de quatre griffes, sont musclées et puissantes, mais à la différence des erdlus, ils ne sont pas capables de courir très vite ; on les utilise donc plus pour leur endurance que pour leur vitesse. A part cela, ils ressemblent de très près, bien que plus grands et plus lents, aux erdlus.

Combat : Les erdlands attaquent rarement de leur propre initiative, mais quand ils sont agressés, ils sont capables de se défendre. Quand c'est le cas, ils font deux attaques par round avec leur gros bec en forme de coin, qui inflige, lorsqu'il touche, 1d8 points de dégâts. Leur peau écailleuse leur donne une protection correcte (CA7), bien que le cuir de leur ventre soit moins résistant (CA9).

Habitat / Société : Les erdlands vivent sur les plateaux d'Athas, dans ces régions où la végétation est rase. Ils s'abritent généralement sous les buissons les plus gros ou les quelques arbres qui poussent non loin de la Cordillère, où les plateaux rencontrent la base des montagnes.

Ils se rassemblent en plus petits groupes que les erdlus, généralement en troupeaux de 10 à 30 individus. Ils sont omnivores, se nourrissant d'animaux ou de plantes, en fonction de ce qui est le plus facile à trouver. Ils ne chassent que rarement et se contentent de manger des plantes, ne dévorant de la viande que quand ils trouvent un cadavre sur leur route. Quand ils chassent, ce qui leur arrive à l'occasion, ils se révèlent être assez efficaces.

Les erdlands adorent manger de la psionaire, une plante à fleurs qui augmente les pouvoirs psioniques de ceux qui en mangent. Bien que ne possédant pas de pouvoirs psioniques, les erdlands gagnent les pouvoirs donnés ci-dessus après en avoir mangé. Ces capacités durent peu de temps — seulement un tour — aussi, il sera rare que des aventuriers rencontrent un erdland psionique.

Ces animaux, comme les erdlus, sont ovipares, leurs œufs pouvant avoir jusqu'à 90 cm de diamètre. Ils ont moins bon goût que les œufs d'erdlu, mais peuvent nourrir jusqu'à trois adultes humains ou demi-humains. L'incubation se fait sous terre, dans des petits puits creusés par la femelle. De jour, les murets de terre et de boue de ces puits se mettent à chauffer et à devenir moites sous la chaleur intense du soleil athasien.

Les erdlands en période de ponte, creuseront jusqu'à trois ou quatre de ces puits sur une surface d'à peu près 9 mètres de diamètre. Si un seul de ces trous était menacé par quelque créature (humaine ou autre), l'erdland le défendrait férocement.

Ecologie : Les erdlands ne fournissent pas grand-chose qui puisse être utilisé dans la fabrication d'armes ou de composants magiques. La seule ressource qu'ils représentent n'intéresse que les tribus de petits-hommes sauvages des jungles d'Athas, auxquelles un erdland peut fournir jusqu'à 320 kg de viande.

Esprit tellurien

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Commun
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Aucun
INTELLIGENCE :	Supra-géniale (20)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	48
DÉS DE VIE :	20
TAC0 :	5
NB D'ATTAQUES :	2
DÉGATS/ATTAQUE :	4-32/4-32 (4d8)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Armes +3 ou plus pour toucher, voir ci-dessous
RÉSISTANCE A LA MAGIE :	65% (voir ci-dessous)
TAILLE :	G à É (3 à 6 m de hauteur)
MORAL :	Sans peur (19-20)
VALEUR PX :	25.000
PSIONIQUES :	Aucun



Un esprit tellurien est un être puissant vivant dans les différentes formations géologiques d'Athas (montagnes, collines, formations rocheuses, sources d'eau chaude, lits de rivières, vents, cieux, etc.). Ils sont pratiquement invulnérables,-mais ils ont peu de contacts directs avec le monde. Ils préfèrent travailler par l'intermédiaire de druides qui surveillent les phénomènes naturels dans lesquels ils



vivent. Rares sont ceux qui, à part les druides, ont vu ou eu des contacts avec un tellurien.

On ne peut presque jamais rencontrer les esprits telluriens. Dans les occasions extrêmement rares où ils se manifestent, ils apparaissent comme d'énormes élémentaux avec les propriétés des lieux dans lesquels ils habitent.

Les esprits telluriens ne communiquent qu'avec les druides et les clercs, quoique s'ils le souhaitaient, ils pourraient parler tous les langages de toutes les créatures vivant dans leur milieu.

Combat : Les esprits telluriens n'entrent pratiquement jamais en combat frontal. Un esprit tellurien dans sa forme (immatérielle) normale est totalement immunisé contre toutes les attaques magiques, psioniques ou physiques. En effet, sous cette forme, la seule façon par laquelle on peut blesser un tellurien est en détruisant irrémédiablement le milieu qu'il représente.

Les telluriens préfèrent agir par l'intermédiaire du druide qui a la garde de leur environnement. Aussi longtemps qu'un druide sera présent pour le protéger et le garder, un tellurien prendra très rarement une forme matérielle. La seule fois où un tellurien se manifeste est lorsque l'existence de son milieu de vie de tutelle est menacé. Cela dépendra entièrement du type de tellurien concerné. Une oasis est plus facilement menacée qu'une étendue désertique, et le vent du Nord qui souffle d'une vallée de montagne ne peut être menacé que si la vallée est comblée, ou si la montagne est déplacée de sorte que le vent ne puisse plus souffler. Dans tous les cas, considérez le type de tellurien et la chance que quelqu'un a de vraiment détruire cette partie d'Athas.

Si un tel cas existe, un tellurien peut se matérialiser sous la forme d'un énorme élémental. De tels êtres sont issus de l'environnement qu'ils habitent et lui ressemblent beaucoup. Ainsi, l'esprit d'une formation rocheuse apparaît sous la forme d'un grand élémental rocheux ; un esprit de source chaude apparaîtra sous la forme d'une grande colonne d'eau bouillante ; l'esprit des vents est un être invisible ressemblant à un génie, etc. Chacun de ces différents types de tellurien a des attaques et des défenses spéciales qui sont développées ci-dessous.

Au combat, tous les telluriens sont capables de frapper deux fois avec leurs énormes poings faisant 4d8 points de dégâts. Ils essaient d'attaquer par surprise — l'esprit d'un désert surgira du sable derrière son adversaire, un esprit de l'air apparaîtra derrière et au-dessus d'un ennemi, l'esprit d'une oasis s'élèvera de l'eau. Cela signifie généralement qu'un attaquant reçoit une pénalité de -4 à son jet de surprise. Toute exception sera étudiée ponctuellement. Par exemple, l'esprit d'une oasis ne peut pas apparaître derrière son adversaire à moins que celui-ci ait tourné le dos à l'oasis ou soit dans l'eau elle-même. Rappelez-vous-en et agissez en fonction de l'intelligence des esprits.

Les telluriens qui se manifestent peuvent utiliser tous les sorts de leur sphère de tutelle : l'air, la terre, le feu ou l'eau. De tels sorts sont traités comme étant des capacités innées et ont un facteur d'initiative de deux. En outre, puisque ce sont des capacités innées, ces sorts ne peuvent être interrompus si le tellurien prend des dégâts, et ne requièrent aucun élément verbal, matériel ou somatique.

Un tellurien dans sa forme matérielle est très résistant à la magie hostile. Ils ont 65% de résistance à la plupart des formes de magie à l'exception de la magie d'une sphère diamétralement opposée à la leur. Les esprits de l'air n'ont aucune résistance à la magie contre les sorts de la sphère de la terre, les esprits du feu n'ont aucune immunité contre la magie de l'eau, etc.

Dans sa forme matérielle, le tellurien ne peut pas être véritablement tué. Il peut bien sûr être réduit à zéro point de vie ce qui le forcera à recouvrer sa forme immatérielle. Il ne pourra reparaître sous sa forme physique qu'après un jour complet. Après ce délai, il aura régénéré tous ses points de vie, récupéré tous ses pouvoirs et pourra alors réapparaître physiquement. Si un tellurien venait à tomber à zéro point de vie, le druide gardant son milieu ne recevrait pas de sorts supérieurs au deuxième niveau pendant une journée.

LES ESPRITS DE L'AIR : Les esprits de l'air incluent dans leur groupe les esprits des cieux qui règnent au-dessus de certaines étendues de désert, les esprits du vent du Sud et leurs semblables. Ils ne se manifestent que si l'existence du vent ou du ciel est menacée. Un esprit du ciel ne se manifestera quasiment jamais ; la seule exception pourrait être si quelqu'un essayait de soulever suffisamment de poussière pour obstruer le ciel, et seulement si cela devait persister pendant des mois ou même des années. Une autre possibilité d'intervention pourrait être si quelqu'un tuait tous les êtres volants de la région. L'esprit du vent d'un canyon pourrait se manifester si l'embouchure de sa vallée était comblée empêchant par là-même les vents de s'y engouffrer. C'est à vous de décider exactement quels dégâts on est en train de faire et si l'élément (du vent ou du ciel) est vraiment menacé. En aucune façon, la chance de manifestation d'un tellurien ne sera plus grande que 10% et alors seulement en cas de dégâts répandus à la formation de terrain concerné.

Dans leur forme matérielle, les esprits de l'air ont plusieurs pouvoirs spéciaux. Ils peuvent faire souffler de l'air par un portail magique et créer ainsi des vents de la force d'un ouragan, capables de jeter au sol toute créature à la taille inférieure à celle d'un être titanesque. Le vent peut durer jusqu'à une heure et peut balayer toutes les créatures de taille M ou moins. Un esprit de l'air reçoit un bonus d'attaque et de dégâts de +2 quand il combat des créatures ne touchant rien d'autre que de l'air.

Les esprits de l'air peuvent appeler leurs druides au moyen d'un sort *vent de murmures* que seul leur druide peut entendre. Un esprit de l'air tentera toujours cette option avant de se manifester.

LES ESPRITS DE LA TERRE : L'esprit de la terre est peut-être le plus fort des telluriens puisque la terre est partout présente. Pris individuellement, l'esprit d'un surplomb rocheux dans un désert de sable peut être menacé si quelqu'un commence à creuser le roc. L'esprit d'une montagne peut être menacé si un arkhonte lance plusieurs sorts de séisme et commence à détruire la montagne. La chance maximum qu'un esprit de la terre se manifeste s'il est menacé de destruction ininterrompue sur une grande surface est de 10%.

Au combat, un esprit de la terre a deux pouvoirs spéciaux. Il peut créer un portail magique par lequel il amène de la terre sous la forme d'un grand mur qui tombera sur la personne qui l'a menacé. Un tel mur fait 10d6 points de dégâts à un adversaire de taille humaine et a 50% de chances de l'enterrer. L'autre pouvoir spécial du tellurien, est sa capacité de lancer un séisme. Le tremblement de terre a un rayon d'effet de 30 mètres et est toujours centré sur les destructeurs de la formation géologique. De grandes crevasses apparaissent alors dans le sol où ces profanateurs sont éventuellement précipités, broyés et tués. La chance que ceci arrive est de 1 sur 4 pour les petites créatures, 1 sur 6 pour les créatures de taille humaine et 1 sur 8 pour les créatures de grande taille.

Les esprits de la terre appellent les druides résidant sur leur formation de terrain de plusieurs manières : leur méthode préférée est d'envoyer un animal fouisseur pour parler au druide, bien que dans des cas extrêmes, les esprits de la terre puissent envoyer de très légères vibrations dans le sol, transmettant un message que seul leur druide peut comprendre.

LES ESPRITS DU FEU : Un esprit du feu est plus facilement menacé qu'un esprit de l'air ou de la terre puisque les caractéristiques du feu dans lequel ils habitent sont plus facilement détruites que les autres. Il y a une théorie qui affirme que si une prairie d'herbe sèche est



détruite par le feu, le tellurien se transforme, devenant peut-être un esprit de vent chaud ou un esprit de fumée dérivant à travers le désert. Dans d'autres cas, la chance maximum d'intervention d'un esprit du feu est de 10%.

Au combat, l'esprit a deux pouvoirs spéciaux : il peut créer un portail par lequel il amènera du feu qu'il aura puisé sur le plan élémentaire du feu. Celui-ci apparaîtra comme un mur de feu et fera des dégâts comme s'il était lancé par un druide du vingtième niveau. Ce brasier se déplace avec l'adversaire et peut le suivre partout où il ira pendant la durée complète du sort. Le feu ne pourra toutefois pas traverser l'eau ou blesser une personne complètement enfouie dans le sol. Si l'ennemi s'envole, les flammes se consolideront tout simplement et s'élèveront, le poursuivant jusque dans les airs. La hauteur maximum d'un tel feu est de 30 mètres. Le deuxième pouvoir spécial est un vent chaud sulfureux. Ce vent n'a pas de véritable force à proprement parler (car c'est un pouvoir de l'air), toutefois, les gaz sulfureux ne sont pas respirables comme de l'air normal et étouffent les gens et les font tousser à moins que, chaque round, ils ne réussissent un jet de sauvegarde contre le poison. En outre, ce vent sulfureux déshydrate sa victime, chaque round d'exposition ayant le même effet qu'une journée entière passée sans boire. Il n'y a pas de jet de sauvegarde contre cet effet. Si l'adversaire n'a pas besoin d'air pour respirer, grâce à un collier d'adaptation par exemple ou grâce à tout autre effet magique, il ne sera pas sujet à l'étouffement mais la déshydratation l'affectera quand même.

L'esprit du feu communique avec ses druides résidents par une version du sort *charme de feu*. Un feu de camp dansera et formera des images que seul le druide gardien de l'esprit pourra interpréter. S'il n'y a pas de feu de camp à disposition, il peut communiquer avec le druide par des images dans de la fumée ou même par altération de la réflexion du soleil sur une surface brillante.

LES ESPRITS DE L'EAU : Les esprits de l'eau font partie des plus importants et en même temps, des plus vulnérables des telluriens d'Athas. Les esprits de l'eau ne sont pas aussi rares que l'on peut le penser sur Athas, puisque presque toutes les forêts du Versant Forestier sont habitées par des esprits de l'eau.

Comme les autres telluriens, ils prennent rarement une forme matérielle, et même un feu de forêt ne les pousserait pas à se manifester, à moins que le feu ne menace la forêt toute entière. Aussi longtemps qu'il reste assez de forêt pour permettre une nouvelle génération d'arbres, l'esprit de l'eau ne se sent pas concerné. De même, si une oasis s'asséchait complètement mais que la source qui l'alimente n'était pas détruite, l'esprit ne se sentirait pas menacé. S'il avait à faire face à la destruction totale de son milieu, l'esprit de l'eau aurait tout au plus 10% de chance de prendre une forme matérielle.

Au combat, les esprits de l'eau sont les plus faibles, n'étant capable d'exister que dans leur propre élément, c'est-à-dire : l'eau d'une oasis ou peut-être la sève s'écoulant dans les arbres d'une forêt. Dans une forêt, ils sont capables d'animer un arbre et de l'utiliser en attaque. L'arbre prend alors le TAC0 de l'esprit ainsi que ses points de vie et a une classe d'armure de 6. Il peut frapper deux fois par round faisant 4d8 points de dégâts par coup. L'esprit d'une source ou d'une oasis essaiera d'attraper son adversaire et de l'emmener dans l'eau afin de l'y noyer. Cela requiert une attaque réussie par les deux bras aqueux et la victime aura droit à un jet de "barreaux et herses" pour s'en échapper. L'esprit d'une forêt ne noiera pas sa victime, utilisant plutôt le sort *enchevêtrement* pour l'immobiliser pendant que l'arbre la submergera de coups afin de la tuer.

Les esprits de l'eau communiquent par les motifs tourbillonnants qu'ils créent dans des fontaines ou dans des oasis.

Habitat / Société : Les esprits telluriens habitent presque toutes les formations de terrain d'Athas. Ce sont des créatures parfaitement solitaires, ne se sentant concernées que par leur environnement tutellaire. Toutefois, ils peuvent coexister avec les autres esprits de la région. Une source d'eau chaude par exemple, sera la demeure à la fois d'un esprit de l'eau et d'un esprit du feu vivant paisiblement ensembles même si ils sont diamétralement opposés.

Écologie : Les telluriens n'ont soit aucun effet sur l'écologie ou bien sont eux-même l'écologie ; ceci dépendant de la façon dont vous les concevez. Ils sont révérés et adorés par les druides, respectés par le commun du peuple et ignorés ou dénigrés par les profanateurs. Un esprit n'a pas besoin d'être adoré par un druide pour survivre. Il se contente simplement d'exister dans le lieu qu'il aura choisi. Personne ne tient pour sûr si les telluriens dont l'habitat a été détruit meurent ou retournent sur le plan élémentaire. Ceci est un mystère que même les Grands Druides ne peuvent élucider. De même, nul ne sait quelle est leur origine. La théorie populaire est qu'Athas était jadis un monde si rempli d'énergie vitale que les telluriens peuvent avoir été responsables de la création de la vie elle-même.



Félin psionique

	Tagster	Tigone
CLIMAT/TERRAIN :	Désert de sable, Plateaux	Montagnes, Hinterlands
FRÉQUENCE :	Peu commun	
ORGANISATION :	Solitaire	Troupe
CYCLE ACTIF :	Nocturne	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Semi- (2)	Semi- (2)
TRÉSOR :	Néant	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE :	1	1-4
CLASSE D'ARMURE :	6	6
DÉPLACEMENT :	15	12
DÉS DE VIE :	4+2	5+2
TAC0 :	17	15
NB D'ATTAQUES :	5	5
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-3/1-3/1-8/ 1-4/1-4	1-3/1-3/1-10/ 1-4/1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Psionique	Psionique
DÉFENSES SPÉCIALES :	Psionique	Psionique
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant	Néant
TAILLE :	M (1,2 m)	M (entre 1,50 m et 2,10 m)
MORAL :	Moyen (9)	Moyen (9)
VALEUR EN PX :	270	420

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
6	2/2/10	—/FI, BM	16	100

Clairsentience — *Sciences :* clairvoyance ; *Dévotions :* vision globale, sens du danger, connaissance de la direction, sens du poison, navigation radiale.
Télépathie — *Sciences :* domination ; *Dévotions :* crainte, contact, ESP, ennemis invincibles, détection de la vie.

Ces grands fauves sont dotés de pouvoirs psioniques, dont ils se servent pour traquer leur proie. Comme tous les félins, ils préfèrent tuer avec leurs armes naturelles.

Tagster

Le tagster a une fourrure à poils courts d'un brun jaunâtre et blanchâtre sous le ventre. Quelquefois tâchetés, les tagsters portent toujours une marque distinctive plus sombre (tache sur la queue, la patte, etc.).

Combat : Les tagsters se servent de psioniques pour localiser et traquer leur proie. Les psioniques ne sont pas utilisés à proximité de la victime, pour éviter de l'alerter de la présence du tagster. Une des tactiques favorites est de charger un adversaire par le flanc, afin de le frapper par surprise. Les tagsters se servent d'abord de leurs griffes antérieures (1d3) sur leur victime, avant de tenter une attaque par morsure (1d8). Ils laboureront également la victime de leurs griffes postérieures (1d4). La proie tuée est alors entraînée en lieu sûr avant d'être dévorée.

Habitat / Société : Ces créatures solitaires rôdent sur les pistes d'échange du désert et sur les plateaux, où elles établissent leurs



territoires. On sait que les tagsters se rassemblent durant la saison des amours annuelle. Deux tagsters mâles se battent souvent à mort pour gagner l'affection d'une femelle. Ce combat peut s'entendre à des kilomètres. Si leur combat est interrompu, les deux fauves vont s'allier pour tuer l'intrus avant d'en finir l'un avec l'autre.

Ecologie : Ces prédateurs illustrent la règle de vie sur Athas qui veut que "seuls les plus forts survivent". Les animaux en troupeaux qui sont lents, malades ou blessés sont quelquefois abandonnés par leurs bergers, afin que le tagster n'attaque pas toute la harde ou le troupeau.

Tigone

Les tigones sont de grandes créatures félines de couleur vert sombre tigrées de bandes verticales noires ou brun jaunâtre. Ils peuvent atteindre une longueur de 2,10 m et un poids de plus de 125 kg.

Combat : Dotés de psionique, les tigones tuent leurs ennemis et leurs proies en alliant embuscade et pouvoir. Les tigones chassent en cercles concentriques en se servant de leur capacité de navigation radiale ; ils commencent à un point en bordure de leur territoire et pénètrent en se rapprochant du centre. Lorsqu'ils attaquent, ils préfèrent bondir sur leur victime à partir d'un point surélevé, forçant la victime à s'aplatir sur le ventre, en utilisant leur taille qui leur permet d'épingler leur adversaire au sol. Ils attaquent avec leurs griffes antérieures (1d3), tout en labourant leur victime de leurs griffes postérieures (1d4) et en la mordant (1d10).

Habitat / Société : Plutôt natifs des Hinterlands, on a vu des tigones rôder aussi dans la Cordillère. Ce sont de redoutables prédateurs qui attaqueront presque n'importe quelle créature qui aura violé leur territoire. De par la couleur de son pelage, un tigone est presque impossible à repérer lorsqu'il se tient tout à fait immobile dans les broussailles. Ils se déplacent en silence sur n'importe quel type de terrain. Ils n'apprécient pas les environnements chauds et meurent rapidement s'ils sont forcés d'aller dans le désert.

Écologie : Très prisés dans les combats de gladiateurs, la plupart des tigones ne survivent pas à la traversée du désert. Ils rapportent un bon prix si leur transport est réussi jusqu'à la cité d'un roi-sorcier. Les petites-gens apprécient les tigones comme partenaires de chasse, de par leur traque psionique et leurs talents de chasseurs.

Fleur Ardente

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Parcelle
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Photosynthèse
INTELLIGENCE :	Aucune
TRÉSOR :	O, U
ALIGNEMENT :	Néant
NOMBRE :	10-100 parcelles (10d10)
CLASSE D'ARMURE :	10
DÉPLACEMENT :	0
DÉS DE VIE :	1 par parcelle
TAC0 :	19
NB D'ATTAQUES :	1 par fleur
DÉGÂTS/ATTAQUES :	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPÉCIALES :	Rayon ardent
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	T (plus de 15 m)
MORAL :	Néant
VALEUR EN PX :	270 par parcelle



Cette plante robuste possède des feuilles très brillantes qui réfléchissent la lumière du soleil en les transformant en rayons d'énergie mortelle.

Les fleurs ardentes apparaissent sous forme de parcelles de plantes grimpantes gris-vert avec des fleurs en forme de bulbes fermés. Si les fleurs sont écloses, on les trouve recouvertes d'une résine transparente et collante. La résine a un goût amer désagréable et n'est ni comestible, ni empoisonnée.

Combat : Les fleurs ardentes se développent en grand nombre. Elles sont divisées en un certain nombre sur des parcelles de 3 m sur 3 m. Tout point d'attaque, de dégâts, de défense et d'expérience qui est attribué en rubrique est valable pour chaque parcelle de 3 m sur 3. Chacune des fleurs dans une parcelle occupe environ 30 cm sur 30, ce qui représente 100 fleurs dans une parcelle.

Chaque fleur ardente s'ouvre tous les matins et suit le soleil durant la journée. Le revêtement particulièrement réfléchissant qui se trouve à l'intérieur de chaque pétale de fleur attire et réfléchit les rayons du soleil, développant un rayon ardent mortel. Toute créature de plus de 60 cm qui s'approche à une portée de 50 m d'une parcelle de fleurs ardentes est attaquée par les rayons brûlants de toutes ses fleurs.

Bien que la parcelle ne vise pas avec une précision particulière, la somme de dégâts qu'elle peut infliger est respectable, et varie en fonction de la portée.

Distance	Dégâts par parcelle
0-20 m	10d4
21-40 m	10d3
41-50 m	10d2

Chaque parcelle située à portée de tir enflammera la cible correspondante. Un individu frappé par le rayon produit par les fleurs ardentes a droit à un jet de sauvegarde contre un rayon mortel qui réduira les dégâts de moitié.

Il est possible de se protéger contre la brûlure des rayons ardents. Un rocher peut fournir un abri. La protection magique contre les dégâts dûs aux flammes ou aux brûlures peut également être appliquée. Le rayon ardent des fleurs ardentes ne peut entamer la protection contre le feu fournie par la peau d'un drake igné.

Les objets portés par une cible doivent également réussir un jet de sauvegarde contre un feu normal ou être détruits. Une armure magique a une probabilité normale de sauvegarde, mais les sauvegardes d'une armure non magique auront une pénalité de -2 au jet de dé. La sauvegarde de tout autre objet subit une pénalité de -4 au jet de dé. Une sauvegarde réussie laisse le matériel roussi, mais pas détruit. Toutefois, toute sauvegarde suivante du matériel sera modifiée par une pénalité supplémentaire de -1 au jet de dé. Une sauvegarde manquée signifie que l'objet en question s'est enflammé et qu'il est consumé par une très forte chaleur. Si l'objet est transporté, il doit être jeté. Si l'objet est porté, l'individu subit 1d3 points de dégâts dus aux brûlures en plus.

Habitat / Société : Un peu avant l'aube, les fleurs ardentes secrètent de petites quantités de résine qui proviennent de petites pores sur la tige dans les pétales des fleurs encore fermées. La résine est hautement réfléchissante et protège la plante des rayons brûlants du soleil. La protection réfléchissante est tellement efficace qu'elle crée une sorte de miroir. La chaleur extrême générée par la fleur est bénéfique à la plante sous divers aspects. Elle garde la fleur à l'abri et plutôt au frais ; les rayons ardents tuent presque tous les animaux



qui essayent de se nourrir de la plante, ce qui en retour fournit de l'humidité à la fleur ardente.

Écologie : Les fleurs ardentes ne sont pas d'une grande utilité pour qui que ce soit. Un druide peut utiliser ces plantes pour protéger une petite surface durant la journée. Malheureusement pour les voyageurs, la résine réfléchissante se déssèche après une journée d'exposition à la lumière du soleil, elle n'est donc pas très utile comme agent de revêtement pour les vêtements ou d'autres équipements.

Flotteur

CLIMAT/TERRAIN :	Mer Pulvérulente
FRÉQUENCE :	Commun
ORGANISATION :	Vol
CYCLE ACTIF :	Nocturne
RÉGIME :	Herbivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	2-8 (2d4)
CLASSE D'ARMURE :	8
DÉPLACEMENT :	V 12 (B)
DÉS DE VIE :	3
TAC0 :	17
NB D'ATTAQUES :	6
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1-4/1-4/1-4/1-4/1-4/1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Poison
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	P (90 cm de long)
MORAL :	Stable (11-12)
VALEUR EN PX :	420

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
3	2/2/11	SP,EP/FI,NS	12	90

Psychométabolisme — *Sciences* : drainage de vie ; *Dévotions* : douleur double, contrôle spirituel du corps, armure charnelle, pouvoir caméléon, éclipse.
Télépathie — *Sciences* : souffle psionique ; *Dévotions* : forteresse intellectuelle, néant spirituel, écrasement psychique, détection de la vie, aversion, contact.



Les flotteurs sont des petites méduses volantes qui dérivent au-dessus de la Mer Pulvérulente. On les trouve souvent à la lisière de ce désert de pulvre, près des bancs de boue qui forment ses frontières.

Ils ressemblent traits pour traits à des méduses excepté qu'ils vivent hors de l'eau. Leur corps est bulbeux et translucide et a un diamètre d'environ 60 cm. Ils arborent aussi un grand nombre de tentacules empoisonnés qui peuvent mesurer jusqu'à 90 cm de long. Le seul moyen de distinguer les mâles des femelles est d'en observer la couleur, en effet, les mâles ont une teinte rougeâtre, alors que les femelles ont une teinte ocre ou jaunâtre.

Combat : Les flotteurs peuvent voler grâce à des vessies remplies d'hydrogène placées sous leur corps. Ils se propulsent dans les airs en soufflant des petites quantités de gaz, et se dirigent avec leur corps et leurs tentacules. Ce sont des herbivores, et par conséquent, ils n'attaquent les autres créatures que lorsqu'ils sont surpris ou menacés.

Par contre, au combat, ils peuvent être efficaces ; en effet, ils peuvent attaquer jusqu'à six fois par round avec leurs tentacules qui font chacun 1d4 points de dégâts et injectent un poison paralysant. Les êtres frappés par ces tentacules doivent faire un jet de sauvegarde contre la paralysie, ceux qui le réussissent ne ressentent rien de particulier, mais ceux qui le ratent sont paralysés pendant 2d6 tours.

Les flotteurs étant dotés de sacs à hydrogène, ils sont particulièrement sensibles aux attaques par le feu, qui, si elles sont réussies, leur infligent quatre fois les dégâts normaux et ont 75% de chances de les faire exploser. Si l'explosion a lieu alors qu'ils étaient en contact avec leurs adversaires, ceux-ci prennent 1d8 points de dégâts. Un jet de sauvegarde contre les souffles réussi réduira les dégâts de moitié.

Les flotteurs sont dotés de capacités psioniques qu'ils peuvent utiliser plutôt que d'attaquer physiquement leurs ennemis. Leurs modes de défense psioniques fonctionnent en continu, ce qui signifie que même pendant les rounds où ils attaquent physiquement, ils peuvent les utiliser, à condition qu'ils aient assez de PFP pour cela.

Habitat / Société : C'est dans les bancs de boue à l'orée de la Mer Pulvérulente que les flotteurs ont leurs nids. Les buissons ou les arbres morts servent à fabriquer ces nids qui peuvent parfois se trouver dans des arbres vivants. Ils abritent le plus communément de trois à cinq flotteurs, bien que les plus grands puissent en contenir jusqu'à huit. Ces créatures se rassemblent pour des raisons de protection, car elles sont souvent attaquées par les rase-sables.



:lotteurs ne donnent naissance qu'à un petit à la fois ; pendant mois qui suivent la naissance, la mère ne sortira brièvement ur aller chercher de la nourriture pour le nouveau-né. Après de temps, le jeune sera indépendant et partira à la recherche ngénères avec lesquels nicher.

principales sources de nourriture des flotteurs sont les bruyè- es racines qui poussent aux endroits les plus humides des de boue. Quand les mères récoltent de la nourriture pour leur elles leur apportent des feuilles et des racines des plantes des ns, mais il se peut aussi qu'elles ramènent des baies et des es des rares plantes fruitières qui poussent sur les bancs de

En outre, les flotteurs mangent parfois de la psionaire, qui augmente ainsi leurs capacités naturelles de psionistes de cinq niveaux, comme il est précisé dans la fiche sur cette plante. Puisque les effets de la psionaire sont si courts, il est peu probable (2% de chances par créature) que des aventuriers puissent rencontrer des flotteurs dont les capacités auront été ainsi augmentées.

Ecologie : Les flotteurs sont les proies préférées des rase-sables qui vivent sous la Mer Pulvérulente. On ne peut en tirer aucun sous-produit particulier, bien que de nombreux chercheurs aient essayé d'utiliser les glandes qui génèrent le gaz de cette créature pour produire un gaz inflammable. Personne n'y est jamais parvenu.

Fourmiloïde du désert

	Dynamis	Soldat	Reine	Ouvrière
IMAT/TERRAIN :	Désert de sable	Désert de sable	Désert de sable	Désert de sable
EQUENCE :	Rare	Peu commun	Très rare	Peu commun
GANISATION :	Dômes de sable	Dômes de sable	Dômes de sable	Dômes de sable
CLE ACTIF :	Quelconque	Quelconque	Quelconque	Quelconque
GIME :	Omnivore	Omnivore	Omnivore	Omnivore
TELLIGENCE :	Faible (5)	Animale (1)	Semi- (3)	Animale (1)
ESOR :	Néant	Néant	J, K, N, U	Néant
IGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
MBRE :	1-10	1-20	1	1-100
ASSE D'ARMURE :	6	3	10	6
PLACEMENT :	12	18	3	12
S DE VIE :	4+2	6+1	8+1	3
ACO :	17	15	13	17
B D'ATTAQUES :	1	1	1	1
GÂTS/ATTAQUES :	1-6	3-18	Néant	13-18 (1d6+12)
TAQUES SPÉCIALES :	Psionique	Poison	Phéromones	Néant
FENSES SPÉCIALES :	Psionique	Néant	Phéromones	Néant
SISTANCE MAGIQUE :	Néant	Néant	Néant	Néant
AILLE :	G (3 m)	G (3 m)	É (plus de 6 m)	G (2,50 m)
ORAL :	Élite (15)	Très stable (13)	Très stable (13)	Moyen (10)
ALEUR EN PX :	270	420	975	120

urmiloïdes sont des fourmis géantes qui habitent d'énormes es de sable dans le désert athasien. Leur espèce a évolué par d'une spécialisation adaptative, ce qui donne des pouvoirs aux à certains fourmiloïdes. Il existe quatre groupes différents: uvriers, les soldats, les dynamis et les reines ; chaque groupe plit une tâche particulière dans la société fourmiloïde.

fourmiloïdes ont un exosquelette lourd qui fournit une excel- protection contre les attaques armées et contre la déshydrata- Tous les fourmiloïdes ont un corps segmentaire et six pattes. Ils galement des mandibules aiguisées qui leur servent à la coupe, ansport ou au combat. Tous les organes sensoriels sont situés ant de leur tête. Leurs yeux facettés leurs donnent une vision aire de 180 degrés, en plus d'une infravision sur 18 m.

e paire d'antennes divisées en segments est utilisée pour la munication et permet aux fourmiloïdes de sentir à peu près les vibrations dans un rayon de 9 m.

vrières

rps des ouvrières est composé de trois segments faciles à nguer, d'un bleu saphir : la tête, le thorax et l'abdomen. Leur longueur moyenne est de 2,50 m avec un corps trapu et large. Les ouvrières passent leur vie à remplir des tâches spécifiques : transporter de l'eau, de la nourriture, s'occuper de leur reine, réparer ou avancer la construction du dôme, etc. Les ouvrières sont les plus fortes des fourmiloïdes et équivalent presque la force d'un géant. Leurs mandibules sont plutôt adaptées au levage et au transport qu'au combat. Les ouvrières ne se battent que si l'on essaie de leur prendre ce qu'elles portent ou si la reine est menacée. Dans le combat, elles se servent de leurs mandibules et de leur force incroyable (1d6+12) pour broyer leurs adversaires. Les ouvrières fourmiloïdes digèrent le sable du désert en même temps que leur nourriture habituelle et en secrètent un matériau qui ressemble à du béton dont elles se servent pour construire le dôme. Ce matériau supportera 100 points de dégâts sur une zone de 50 cm de côté avant de s'écrouler.

Soldats

Ces fourmiloïdes croissent jusqu'à atteindre une longueur de 3 m et possèdent un exosquelette tacheté, gris foncé aux nuances bleu-vertes. Leurs larges mandibules tranchantes et démesurées infli-



gent 3d6 de dégâts lors d'une attaque réussie. Plus longs et plus lisses que les ouvrières, les soldats possèdent également une attaque au poison. Il existe deux types de fourmiloïdes soldats : les fantassins et les archers.

Le fourmiloïde fantassin possède un dard à gaz de 40 cm situé à l'extrémité de son abdomen. Une attaque réussie inflige 1d4 de dégâts dus au dard et injecte une neurotoxine mortelle. Le fourmiloïde archer ne possède pas de dard, mais plutôt une glande contenant du poison qui peut envoyer un mince jet du même poison mortel à 15 m. Si un fourmiloïde soldat réussit son attaque au poison (poison de type D : 30/2-12), la victime a droit à un jet de sauvegarde contre les effets du poison. Une sauvegarde manquée signifie que la victime subit automatiquement 30 points de dégâts. Une sauvegarde réussie signifie qu'une quantité moindre a été injectée/aspergée et que la victime ne subit que 2d6 de dégâts. (Remarque : Dans certains cas, un personnage peut lancer un jet de sauvegarde réussi et mourir tout de même après la perte de ses points de vie. Voir *GdM*, page 85, pour plus d'informations sur les poisons). Les fourmiloïdes soldats sont immunisés contre leur propre poison.

L'exploration, la défense du dôme (et son approvisionnement en eau) et l'accouplement de leur reine sont les tâches principales des fourmiloïdes soldats. Ils partent constamment en raid pour rechercher de la nourriture dans les régions environnantes.

Dynamis

Ce sont les plus étranges et les plus mortels des fourmiloïdes. Leur exosquelette est de couleur gris-noir. Ils possèdent un thorax largement développé, une petite tête et un abdomen atrophié. Le corps des dynamis renferme un gros cerveau, ce qui donne à cette espèce son intellect et ses capacités psioniques. Ils commenceront toujours par utiliser des attaques psioniques, et ne se battront en mêlée qu'en dernier ressort.

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
6	2/3/8	—/IF, BM	15	100

Psychométabolisme — *Sciences* : champ mortel, forme d'ombre ; *Dévotions* : absorption des maladies, délabrement, simulation chimique, douleur double, armure charnelle, sens accrus.
Télépathie — *Sciences* : lien spirituel (avec d'autres dynamis sans coût de points)) ; *Dévotions* : contact (avec d'autres dynamis sans coût de points), projection télépathique.

Les dynamis restent en contact avec d'autres dynamis dans l'enceinte de leur dôme au moyen de leur talent inné à créer des liens spirituels les uns avec les autres. Les dynamis préfèrent combiner leurs pouvoirs lorsqu'ils sont attaqués. Ils s'approcheront de leur victime sous forme d'ombre, puis créeront un champ mortel. Cette stratégie rend la cible plus vulnérable aux attaques des fourmiloïdes soldats. Ils peuvent aussi user de délabrement combiné à simulation chimique et douleur double. Les dynamis n'hésiteront pas à user de tous leurs PFP dans des escarmouches, et ils se sacrifieront pour protéger la reine.

En tant que maîtres du dôme, les dynamis s'assurent que les soldats sont bien à la recherche de nourriture, que les ouvrières continuent leur travail, et que la reine soit constamment protégée dans son confort.

Reines

Les dômes de fourmiloïdes n'ont en général qu'une reine, et elle peut croître jusqu'à plus de 6 m en longueur. Les reines ont un gros corps boursouflé et ne servent qu'un seul but dans le dôme — celui de pondre des œufs. De couleur variant du rouge à l'abricot, la reine vit dans la zone la mieux protégée du dôme, où elle pond 10 à 20 œufs par semaine. Les œufs sont soignés par des ouvrières stériles. Sur les fourmiloïdes éclos, 80% sont des ouvrières, 15% des soldats, 4% des dynamis et 1% des reines. Dès que les dynamis sentent qu'il y a un surnombre dans un type de fourmiloïdes, ils ordonnent d'utiliser les œufs comme nourriture plutôt que de les laisser arriver à maturité. Ceci permet d'éviter la surpopulation dans le dôme, et assure l'équilibre approprié parmi les espèces. La reine est toujours accompagnée de jeunes reines encore immatures.



Adultes, les reines ont la possibilité d'envoyer des phéromones sur une zone cubique adjacente de 1,20 mètre de côté. Les phéromones provoquent deux réactions différentes : l'attraction et la folie. Les phéromones d'attraction entraînent les fourmiloïdes soldats mâles à la chambre de reproduction de la reine. Une reine utilise les phéromones de folie pour se protéger contre des reines plus jeunes ou contre des intrus (y compris les humanoïdes et les demi-humains). La folie se manifeste par des hallucinations, laissant la victime voir, entendre, toucher et sentir de manière inhabituelle des choses qui n'existent pas. La victime doit lancer un jet de sauvegarde contre le poison (à - 4) ou souffrir des effets de la folie. La victime verra qu'il/elle prend feu, se noie ou est attaquée par un ennemi terrible. Si elle n'est pas éloignée de la zone où se trouvent les phéromones, la victime doit réussir un jet de choc métabolique à chaque round, ou mourir des hallucinations. Lorsqu'elle est sous l'effet de la folie, la victime ne peut que combattre ou échapper au danger imaginé ; aucune autre action n'est possible.

Habitat / Société : Les dômes de fourmiloïdes apparaissent comme de grandes buttes dans le désert, et peuvent avoir une largeur de [illegible]5 m sur une hauteur de 7,50 m. Sous terre, les dômes sont coniques, plus large en surface et se resserrant vers le sommet. Ils s'étendent profondément dans le sol, souvent vers une petite source d'eau souterraine. Les fourmiloïdes abandonneront un dôme pour plusieurs raisons : le manque d'eau ou de nourriture, la mort accidentelle de toutes leurs reines, ou pour attaquer un autre dôme fourmiloïde. Il peut arriver qu'un dynamis entreprenant mène une jeune reine, quelques ouvrières et un couple de soldats fourmiloïdes d'un dôme établi pour tenter d'installer un dôme rival. Cette tentative échoue plus souvent qu'elle ne peut réussir. Si le dôme comporte quelques objets brillants ou agréables à l'œil (trésor), ils se trouveront toujours dans la chambre de la reine, placés là pour son plaisir.

Ecologie : Qu'il soit occupé ou non, la plus grande prudence est conseillée avant de pénétrer un dôme fourmiloïde. Les dômes abandonnés offrent rarement un abri sûr, étant donné que d'autres habitants du désert dangereux essayent également de trouver refuge dans le labyrinthe inoccupé. De par le changement constant des sables du désert, un dôme risque constamment de s'écrouler. On peut trouver de l'eau dans la partie la plus profonde du dôme avec une probabilité de 15%, mais elle est souvent aussi gardée par un nouvel habitant.



Gadouilleur

CLIMAT/TERRAIN :	Ceintures verdoyantes et savane
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	O, U
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	3, n 15
DÉS DE VIE :	4+3
TAC0 :	15
NB D'ATTAQUES :	5
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1-3/1-3/1-3/1-3/1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Empaler
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	M (entre 1,50 et 2,10 m)
MORAL :	Stable (11)
VALEUR EN PX :	420



Les gadouilleurs vivent au fond de trous bourbeux dans l'attente de créatures sans soupçons qui viennent y boire, avant de devenir leur proie.

Cette créature petite et difforme pourrait de loin être prise pour un nain. Une inspection plus détaillée révèle des milliers de plis sur une peau grise, et des os fins, jaunes et noirs qui dépassent de tous côtés à travers la peau fine. Deux nageoires se trouvent sur son dos. Les gadouilleurs ont une petite tête plate. Ils n'ont pas de nez ; une cavité respiratoire qui se referme le remplace. Les gadouilleurs ont des lobes (à la place des oreilles) de chaque côté de leur tête. Ces lobes recouvrent leur canal auditif lorsqu'ils plongent. Des rangées de branchies couvrent leur dos en long entre la colonne vertébrale et les nageoires dorsales. Les rangées branchiales sont couvertes de plaques de poils fins ou de cils vibratiles qui filtrent les particules de boue, ce qui leur permet de respirer sous l'eau. Ils ont des jambes recourbées adaptées au saut et des pieds et des mains palmées qui se terminent par des griffes aiguisées à trois doigts. Une rangée de petites dents, faites pour déchirer s'aligne dans leur bouche.

Les gadouilleurs n'ont pas de langage propre et n'utilisent aucune langue courante. Ils communiquent entre eux par une série de sons gutturaux, qui ne transmettent que les concepts les plus simples se rapportant à la nourriture et à l'accouplement. Les pouvoirs psioniques ou magiques peuvent permettre une communication plus étendue, mais la faible intelligence du gadouilleur rend un échange d'idées significatif invraisemblable. Le monde du gadouilleur est son bourbier et ses proies — il ne prête attention qu'à peu d'autres choses.

Combat : S'il est pris dans un combat de mêlée normal, le gadouilleur compte sur son attaque par griffes, lesquelles sont énormes, et sa morsure. Il possède quatre attaques par griffes par round, et chacune d'entre elles inflige 1d3 points de dégâts. Son attaque par morsure est légèrement plus dangereuse, infligeant 1d4 points de dégâts. Quoiqu'il en soit, l'attaque la plus mortelle du gadouilleur est celle qui se concentre autour du piège qu'il a construit lui-même.

Le gadouilleur creuse un trou bourbeux dans une plaine boueuse, dans lequel l'eau se rassemblera. La créature mâche alors la boue et la mélange à sa salive. La salive contient une substance plus légère que l'eau qui, lorsqu'elle est mélangée à la boue, fait flotter le mélange à la surface de l'eau, en recouvrant le trou, le faisant passer pour un terrain boueux normal et inoffensif. Une créature sans méfiance se jettera dans le piège du gadouilleur et tombera dans le trou bourbeux.

Dès que le piège est déclenché, le gadouilleur se rue sur sa victime, en essayant de l'empaler sur ses os qui dépassent de sa peau. Lorsqu'elle est réussie, l'attaque inflige 2d4 points de dégâts, et la créature et la victime sont liées l'une à l'autre. Un personnage empalé doit réussir un "barreaux et herses" afin de se libérer du gadouilleur, ou un autre personnage doit l'aider en faisant ce jet. Alors que sa victime est empalée, le gadouilleur essayera d'enrouler ses bras et ses jambes autour des bras ou des jambes de sa victime, pour l'empêcher de remonter à la surface. Chaque attaque par griffes réussie signifie que la créature a pu épingler une autre partie du corps de la victime. Pour libérer un membre épinglé, il faut d'autres "barreaux et herses" réussis — un jet séparé peut être fait à chaque tour pour chaque membre épinglé, en plus du jet servant à se libérer de l'attaque par empalement. Si l'une des attaques par griffes réussit, le gadouilleur essayera alors de lancer une attaque par morsure. En même temps, il battra des nageoires dorsales pour essayer d'entraîner sa victime au fond du trou. Si le gadouilleur atteint le fond, il se servira de ses pieds pour s'y ancrer et pour y retenir sa proie jusqu'à ce qu'elle se noie.

Tant que le personnage reste empalé, il est maintenu sous la boue et ne peut plus respirer normalement. Si le personnage a été surpris durant le round au cours duquel il a été empalé, il n'a pas pu avaler une grande goulée d'air avant d'aller au fond, et il peut retenir sa respiration jusqu'à 1/3 de son score de Constitution, compté en rounds (arrondis). Sinon, le personnage a pris une grande goulée d'air et peut retenir sa respiration jusqu'à 1/2 de son score de Constitution, compté en rounds. Les créatures sans score de Constitution peuvent tenir leur respiration durant 1d6 rounds, sans compter la surprise. Pendant qu'il s'efforce de retenir sa respiration au-delà de cette durée, le personnage doit lancer un test de Consti-



...ion (ou un jet de sauvegarde contre le poison pour les autres ...atures) à chaque round. Le premier test n'apporte pas de modi...ations, mais chaque test suivant infligera une pénalité cumulative -2. Une fois le test écoulé, le personnage doit respirer, et s'il n'y ...vient pas, il se noie dans la boue. Des règles supplémentaires sur ...plongée et le retour à la surface sont définies dans le *Manuel des ...urs*, page 133.

...elon les circonstances, les gadouilleurs mâles et femelles accou...s relieront leurs trous bourbeux par un petit tunnel. Ils peuvent ...s soit attaquer en tandem ou bien diviser leurs attaques, en ...ayant de surprendre un individu ou un groupe tombé dans un ...u de boue en les attaquant par derrière, à partir de l'autre trou ...ué à l'autre bout du tunnel.

...abitat / Société : Chaque gadouilleur vit en souffrant le martyre ...ns sa fosse pleine d'eau. Les os protubérants de sa peau lui ...sent une douleur constante, ce qui est une des raisons de la ...ocité de la créature. La peau de cette créature nécessite une ...midité presque constante et elle se desséchera et se crevassera ...idement si elle est directement exposée à la lumière du soleil. ...rsqu'elle se déplace dans les plaines, la créature se recouvre ...nstamment de boue fraîche afin de conserver l'humidité de sa ...au.

...u cours de certains sorts particuliers de sécheresse, le trou du ...douilleur peut s'assécher. Dans ce cas, le gadouilleur peut s'en...rrer au fond de son trou qui se dessèche et s'y endormir. Pendant ...e le soleil transforme son lieu de vie en argile durcie, le gadouilleur ...te tout juste en vie sous la terre, en attendant patiemment une ...uvelle humidité. Dès que le gadouilleur se retrouve à nouveau ...ns la boue, la créature recouvre lentement sa conscience et sa ...bilité, ce qui est un processus qui peut durer entre un jour et une ...maine. Les trous remplis d'eau depuis peu peuvent déjà avoir un ...douilleur endormi dans les parages, mais qui n'attaquera per...nne avant plusieurs jours. Un gadouilleur peut rester endormi ...ns la boue séchée pendant près de 20 ans.

Les gadouilleurs femelles poussent un hurlement qui attire les mâles pendant la saison des amours, et les mâles ne peuvent ou ne veulent pas résister à cet appel. Les gadouilleurs mâles se battent normalement jusqu'à la mort pour avoir le droit d'engendrer leur descendance. Une fois par an, la femelle donne naissance à un rejeton unique, ou (rarement) à des jumeaux. Le mâle est chargé d'élever le petit jusqu'à ce qu'il soit capable de prendre soin de lui-même. En dehors de cela, le gadouilleur est une créature solitaire.

Écologie : Les gadouilleurs représentent une source d'eau mortelle. Bien qu'ils creusent des trous dans lesquels l'eau fraîche est collectée, c'est une entreprise dangereuse que de vouloir tenter de profiter de l'eau emmagasinée là. Un grand nombre de créatures sont attirées par l'eau, et le gadouilleur, pour des raisons connues de lui seul, permet à certaines créatures de venir boire sans les inquiéter. Ils ne fournissent pas grand-chose d'autre en matière de biens ou de commodités utilisables sur Athas.

Certaines créatures plus intelligentes piègent les gadouilleurs pour leurs propres desseins. Certaines tribus-esclaves par exemple, capturent les gadouilleurs et les installent dans des trous d'eau creusés par leurs soins à proximité de leurs villages ou de fortifications importantes. Ils fournissent des proies vivantes au gadouilleur pour l'empêcher de partir, et l'aident à entretenir l'humidité dans le bourbier, pour qu'il soit suffisamment confortable à son mortel occupant. Les gadouilleurs sont assez intelligents pour savoir que leurs ravisseurs les utilisent dans un but défensif, mais ils sont en général enclins à accepter cette hospitalité.

Les thri-kreen sont connus pour se servir de gadouilleurs endormis pour souiller les lieux d'approvisionnement en eau de leurs ennemis. En se servant de psioniques subtils, ils localisent les gadouilleurs enfouis et les déterrent. Tant que la créature est gardée au sec, elle n'émerge pas de son état somnolent. Quelques-unes de ces créatures sont alors dissimulées dans les abreuvoirs et les trous d'eau ennemis. En une semaine, les thri-kreen peuvent compter un grand nombre de pertes parmi leurs ennemis sans méfiance.

Géant Athasien

	Désert	Plaines	Zoocéphale
...LIMAT/TERRAIN :	Mer Pulvérulente / Les Plateaux	Mer Pulvérulente / Les Plateaux	Iles de la Mer Pulvérulente
...REQUENCE :	Peu commun	Peu commun	Rare
...RGANISATION :	Clans	Clans	Clans
...YCLE ACTIF :	Diurne	Diurne	Diurne
...EGIME :	Omnivore	Omnivore	Omnivore
...NTELLIGENCE :	Faible (5-7)	Faible (5-7)	Faible (5-7)
...RÉSOR :	J (I)	K (H)	O (C)
...LIGNEMENT :	Neutre Mauvais	Chaotique Bon	Neutre Mauvais
...OMBRE PRÉSENT :	5-10 (1d6 + 4)	5-10 (1d6 + 4)	3-6 (1d4 +2)
...LASSE D'ARMURE :	4	5	3
...EPLACEMENT :	15	15	15
...ES DE VIE :	14	16	15
...AC0 :	7	5	5
...B D'ATTAQUES :	1	1	2
...EGATS/ATTAQUE :	2-16 + 14	2-16 + 14	2-16 + 14 / 2-20 + 14
...TTAQUES SPÉCIALES :	Lance des rochers ou des lances	Lance des rochers	Psioniques, morsure, lance des rochers ou des lances
...EFENSES SPÉCIALES :	Résiste aux psioniques	Résiste aux psioniques	Néant
...ESISTANCE À LA MAGIE :	Néant	Néant	Néant
...AILLE :	É (7,50 m de hauteur)	É (7,50 m de hauteur)	É (6 m de hauteur)
...MORAL :	Champion (15-16)	Champion (15-16)	Champion (15-16)
...ALEUR PX :	6.000	7.000	8.000





Les géants d'Athas sont des créatures immenses et pesantes qui habitent généralement sur les îles de la Mer Pulvérulente. Les variétés les plus répandues sont les géants du désert, les géants des plaines et les géants psioniques zoocéphales.

Tous les géants d'Athas ont un point commun : la sauvagerie. Bien que les géants humanoïdes puissent avoir un comportement amical et sympathique si on les aborde correctement, ils n'en reste pas moins qu'ils sont coléreux et qu'ils s'emportent très facilement.

Les géants du désert

Les géants du désert sont d'apparence humanoïde, ils mesurent de 6 à 7,50 m et pèsent de 6 à 8 tonnes. Les traits de leur visage ont des proportions exagérées : nez, bouche ou oreilles énormes. Leur peau est plus souvent d'un rouge sombre, bien qu'il en existe des spécimens à la peau d'un noir de jais. Leurs cheveux rudes et solides sont généralement marron clair. Les géants du désert ont une force qui correspond à un score de Force de 25.

Combat : Quand ils défendent leurs îles, les géants lancent des rochers à toute personne qu'ils n'ont pas invité afin de décourager l'avance de leur ennemi. Ces rochers font 2d10 points de dégâts. Il se peut aussi qu'ils utilisent des lances faites de troncs d'arbres morts qui, quand elles touchent, font 3d10 points de dégâts. Ces deux armes, les géants peuvent les lancer jusqu'à 225 mètres.

Quand ils décident d'attaquer, les géants du désert cherchent à entrer en contact rapidement, utilisant, pour frapper, des énormes massues cloutées, qui peuvent faire 2d8+14 (bonus dû à leur Force exceptionnelle) points de dégâts par attaque réussie.

Les géants du désert ont une résistance naturelle contre les psioniques ; ainsi, lorsqu'ils sont attaqués psioniquement, ils ont le droit de faire un jet de sauvegarde contre les sorts pour en annuler entièrement l'effet.

Habitat/Société : Les géants du désert vivent sur des îles dans les déserts. Le climat y est identique à celui des déserts d'Athas, à ceci près que ces îles sont entourées par la Mer Pulvérulente. Ces géants vivent en clans de 5 à 10 individus aussi bien mâles que femelles. Ils vivent dans de gigantesques cavernes creusées dans les formations rocheuses que l'on trouve sur la plupart des îles de la Mer Pulvérulente. Chaque caverne peut abriter deux ou trois géants, le clan se répartissant sur 4 ou 5 grottes.

Les géants peuvent presque tout manger, mais ils préfèrent la viande aux plantes et aux légumes. De nombreux clans ont des troupeaux d'animaux domestiques tels que des erdlus, des kanks ou autres. Du fait que leurs îles sont pauvres en végétation, ils mangent peu de plantes.

Les géants sont capables de traverser la Mer Pulvérulente en marchant et pataugeant près des rives où la pulvre n'est pas trop profonde. Les géants du désert voyagent rarement sur les terres continentales d'Athas.

Ecologie : Les géants du désert vendent souvent leurs cheveux à des fabricants de corde.

Les géants des plaines

Les géants des plaines mesurent généralement de 6 à 7,50 m et pèsent de 6 à 8 tonnes. Leur peau est d'une profonde couleur rouille, quelques individus pouvant avoir la peau marron foncé. Leurs traits sont plus semblables à ceux des elfes qu'à ceux des humains; leur visage est fin et ils ont des oreilles légèrement pointues. Leurs cheveux sont de couleur claire, très souvent blonds ou châtain clair. Comme tous les géants athasiens, les géants des plaines ont une force équivalent à un score de 25.

Combat : Quand ils défendent leurs îles, les géants lancent des rochers sur leurs ennemis. Ces rochers font 2d10 points de dégâts quand ils atteignent leur cible. Au contact, ils utilisent d'énormes dagues de pierre qui infligent 2d6+14 (bonus dû à leur Force exceptionnelle) points de dégâts. Certains de leurs congénères utilisent des massues du même type que celles des géants du désert.

Les géants des plaines ne peuvent utiliser aucun pouvoir psionique. Tout comme les géants du désert, ils sont résistants à toutes les attaques psioniques, y compris les modes d'attaques utilisés lors des combats psioniques.

Habitat / Société : Les géants des plaines vivent sur des îles dont le sol est semblable à celui des savanes d'Athas. Ils vivent aux endroits où la végétation est la plus dense, fabriquant leur demeure au beau milieu des buissons. Ils vivent en clans de 5 à 10 individus. Un clan revendique généralement une grande surface de savane pour en faire son territoire, et cela est souvent la source de conflits avec les autres clans lorsqu'ils sont plusieurs à revendiquer le même endroit.

Les géants des plaines sont presque exclusivement végétariens bien qu'ils n'aient rien contre la viande. En effet, ils peuvent se nourrir d'animaux tels que les kanks, les erdlus et même occasionnellement des erdlands.

Les géants des plaines sont les plus fréquents sur les terres continentales d'Athas, car leur tempérament plus neutre facilite mieux les contacts avec les autres races athasiennes. Bien que cela soit considéré comme déshonorant, quelques géants des plaines se louent comme mercenaires. Certains trouvent des emplois comme constructeurs de villes ou de châteaux ou bien comme récupérateurs d'épaves ou naufrageurs.

Ecologie : Les cheveux des géants des plaines sont aussi utilisés pour faire des cordes et sont d'ailleurs plus prisés que ceux des géants du désert. Etant plus longs et plus fins, ils servent à faire des cordes plus légères et plus faciles à manipuler.



Les géants zoocéphales

RESUME DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
5	2/4/10	CE,EC,SP/FI,NS,TV	13	75

Clairsentience — *Sciences :* vision de l'aura, clairvoyance ; *Dévotions :* esprit combattant, sens du danger, connaissance de la direction.
Télépathie — *Sciences :* souffle psionique, tour de la volonté de fer; *Dévotions :* cinglement de l'ego, excitation du ça, forteresse intellectuelle, néant spirituel, pensées dissimulées, détection de la vie.

Les géants zoocéphales sont les plus rares des géants athasiens ; ils ont aussi leurs demeures sur des îles de la Mer Pulvérulente. Bien qu'étant plus petits que les autres géants, ils sont aussi les plus dangereux.

Ils sont plus petits et plus légers, mesurant en moyenne de 4,50 à 6 mètres pour un poids allant de trois à six tonnes. Comme leur nom l'indique, ces géants ont un corps humanoïde mais une tête d'animal ; il y a de nombreuses sortes de géants zoocéphales ; certains arborent une tête de chèvre, d'autres une tête d'aigle, d'autres encore une tête de loup. Nombreux sont ceux qui ont la tête d'une créature propre à Athas telle que l'idéophage ou le kirre. Tous, en tout cas, ont une peau pâle, généralement rose ou d'albâtre.

Combat : La plupart, en situation de combat, se comportent comme les autres géants, bien que leur tactique soit légèrement différente. Les géants zoocéphales sont rarement les premiers à commencer un combat si ils ne sont pas sur leur île ; le fait qu'ils soient plus petits rend toute sortie dans la pulvre assez dangereuse, aussi quittent-ils rarement leur territoire. Quand ils défendent leur terre, ils lancent des rochers (2d10 points de dégâts) ou des lances (3d10 points) pour éloigner leurs adversaires.

Leurs armes préférées sont les massues, les bâtons et les lances. Certains ont inventé une sorte de fronde faite de plantes grimpantes capables de projeter un lourd caillou de 7 à 9 kilos. Les massues et les bâtons infligent 2d8+14 points de dégâts sur un coup, et les lances font 2d10+14 points. Etre touché par un rocher de fronde inflige 2d8+14 points de dégâts.

Les géants zoocéphales peuvent choisir de mordre leur ennemi plutôt que de faire ses attaques normales. Cette attaque fait 2d10+14 points de dégâts en moyenne, mais cela va dépendre essentiellement du type de la tête du géant ; en outre, certaines têtes peuvent mener des formes d'attaques différentes :

Type de tête de bête	# Att	Dégâts
Aigle, chèvre	1	2d8 +14
Loup	1	2d10 + 14
Idéophage	1	2d10 + 14
Kirre	2	2d8 + 14/2d10 + 14
Braxat	1	2d10 (arme de souffle)

Les zoocéphales sont aussi de puissantes créatures psioniques, qui, bien que possédant la même résistance aux pouvoirs psioniques que les géants du désert, peuvent développer aussi de puissants modes de défense. Cet ensemble rend le combat psionique très difficile contre eux. Les zoocéphales, comme toute autre créature psionique, peuvent utiliser un pouvoir psionique par round au lieu de leur attaque normale. Comme beaucoup de créatures d'Athas, les modes de défense psioniques du géant, sont toujours actifs, ce qui signifie qu'aussi longtemps qu'ils auront assez des PFP pour alimenter leurs modes de défense, les géants pourront les employer, même pendant les rounds de combat.

Habitat / Société : Ils se rassemblent en plus petits clans que les autres géants, habituellement 3 à 6 membres. Les membres de ces clans auront généralement tous le même type de tête, bien qu'il y ait des clans qui en comprenent plus d'un type.

Ils se nourrissent principalement de viande d'animaux grégaires, comme leurs cousins géants.

Ecologie : Etant des mutations magiques des géants athasiens normaux, les géants zoocéphales sont une bonne source d'éléments de sorts pour les mages comme pour les prêtres. Leur sang peut être utilisé dans de nombreux types de sorts, mais seulement ceux des druides ou des préservateurs. En outre, ils fournissent des éléments de sorts uniques, selon le type de tête qu'ils ont. Par exemple, les plumes d'une tête d'aigle peuvent être utilisées pour *feuille morte* ou tout autre sort axé sur le vol.

Golems athasiens — Informations générales.

Les golems sont des automates dotés d'une grande force, créés par la combinaison de magies et de matériaux spécifiques. Les golems athasiens sont d'une nature et d'un type différents des golems des autres mondes, ils reflètent en cela les cultures et les mythes uniques à ce monde désertique. Il y a six types différents de golems athasiens : cendre, chitine, obsidienne, roc, sable et bois.

Contexte

L'origine des golems s'est perdue dans le passé, mais quel que soit l'endroit où ils furent créés, le procédé de création et d'animation est connu des rois-sorciers qui le gardent jalousement. La rumeur affirme que ce secret serait connu de certains arkhontes.

Théorie

La création de tout type de golem requiert une magie puissante et un type spécifique de matériau élémentaire. Ce besoin particulier est dicté par le fait que les golems sont animés par des esprits élémentaux des plans para- et quasi-élémentaires dans lesquels les esprits sont nombreux, chacun étant accordé avec un type spécifique de matériau élémentaire. Seule la combinaison d'un art consommé dans le travail scrupuleux de l'élément concerné et les arcanes de magie, peuvent assurer un lien entre l'enveloppe d'un golem et l'esprit élémental voulu. C'est ce lien entre le matériau et l'esprit qui donne sa vie au golem.

Le procédé exact d'emprisonnement d'un esprit élémental dans un corps n'est pas complètement compris par les sages d'Athas. Nombre d'entre eux ont décidé que même s'ils ne devaient jamais comprendre comment fonctionne le procédé, ils continueraient néanmoins à créer des golems. Cela est extrêmement risqué puisque le golem, bien qu'étant lié à la volonté de son créateur, est hostile à toutes formes de vie du plan matériel, et plus particulièrement à l'être qui l'a créé. Chaque type de golem réagit différemment, les détails sont donnés dans des fiches concernant chaque golem.

La création du corps d'un golem est un travail astreignant qui est très souvent au-delà des capacités d'un invocateur de sort. La plupart finissent par louer les services d'artisans pour qu'ils fassent ce travail pour eux.

Caractéristiques communes

Bien que les golems soient différents les uns des autres en de nombreux points, ils partagent tous des caractéristiques particuliè-



res dont nous allons débattre ci-dessous. Du fait de leur nature magique, ils ne peuvent être touchés que par des armes magiques +1 ou mieux, ils sont immunisés aux sorts affectant l'esprit (*charme, sommeil, débilité mentale*) et ne peuvent être affectés par les poisons ou par la suffocation. Les golems n'ont pas de pouvoirs psioniques apparents et sont complètement immunisés aux effets de tous les pouvoirs psioniques de la télépathie, du psychométabolisme, de la clairsentience et des disciplines métapsioniques. Toutefois, ils sont affectés par les pouvoirs de télékinésie et par les disciplines psychotranslatrices. Par exemple, le pouvoir cinglement de l'ego, serait sans efficacité, mais une pierre lancée par télékinésie ou psychotranslation pourrait blesser la créature. Les golems ressentent l'effet d'un sort de *dissipation de la magie*. En effet, quand celui-ci est lancé sur un golem, il doit faire un jet de sauvegarde. S'il est réussi, il n'y a aucun effet, mais s'il rate, le golem s'effondrera, apparemment sans vie. L'esprit élémental habite toujours le golem mais il est étourdi pour un nombre de tours égal au niveau du lanceur de sorts.

Création du Golem

Vous trouverez ci-dessous toutes les conditions nécessaires à la création de tous les types de golems d'Athas. En plus des exigences que cette tâche impose, ceux qui désirent créer des golems athasiens doivent être versés dans la connaissance des arcanes magiquesqui assurent le lien entre l'esprit élémental et le corps à créer. Ces magies secrètes ne sont connues que des Rois-sorciers et de leurs arkhontes les plus fidèles.

Création d'un golem de bois

Seul un druide du 15ème niveau minimum, peut créer un golem de bois. Le corps doit être composé d'au moins cinq essences de bois différentes, une pour chaque membre et une pour le corps. Les pièces seront attachées par les tiges d'une plante grimpante préparée à cet effet. Un golem de bois ne peut être créé qu'à partir de bois mort depuis au moins un mois. Les autres matériaux et éléments de sorts coûtent 1.000 pièces d'or et seront consommés par le processus. Les sorts requis sont : *enchevêtrement, croissance végétale, animation d'un objet, communion, octroi des sorts, prière* et *bénédiction*.

Création d'un golem de cendre

Seul un magicien du 16ème niveau minimum, peut créer un golem de cendre. Le corps est composé d'un mélange pâteux de cendres et du sang d'un drake igné athasien. Cela est ensuite coulé dans un moule aux formes du golem. D'autres matériaux et éléments d'une valeur de 2.000 pièces d'or sont nécessaires à l'opération, pendant laquelle ils disparaissent. Les sorts requis sont : *souhait, mains brûlantes, métamorphose universelle* et *quête*.

Création d'un golem de chitine

Seul un profanateur du 17ème niveau minimum, peut créer un golem de chitine. Le corps est formé de morceaux de carcasses d'insectes disposés pour adopter la forme du golem. Ce corps est ensuite oint d'un onguent à base de sang de drake pierreux athasien. La plupart des lanceurs de sorts utilisent des carapaces de kanks pour faire ce corps, mais toute carapace d'insectes conviendra. Cela coûtera 2.500 pièces d'or de matériel et d'éléments divers pour compléter la création et ces derniers disparaîtront pendant le processus. Parmi ces éléments, doit se trouver un élixir composé du jus d'un fruit à potion de *contrôle des animaux* et de *vitalité*. Les sorts requis sont : *souhait, animation des morts, métamorphose d'autrui* et *quête*.

Création d'un golem d'obsidienne

Seul un profanateur du 18ème niveau minimum, peut créer un golem d'obsidienne. Le corps est sculpté à partir d'un bloc entier d'obsidienne et prend 4 mois à faire. D'autres matériaux et éléments de sorts d'une valeur de 3.000 pièces d'or sont requis, qui disparaîtront à l'usage. Parmi ceux-ci doit se trouver une livre de cendre créée il y a moins d'un jour, par l'utilisation de magie de profanation. Cette cendre doit avoir été faite par le profanateur qui crée le golem. Les sorts requis sont : *souhait, métamorphose universelle, quête, mot de pouvoir, mort* et *force*.

Création d'un golem de roc

Seul un profanateur du 16ème niveau minimum, peut créer un golem de roc. Le corps est sculpté à partir d'un bloc entier de rocher pesant au moins neuf cent kilos et prend 2 mois à faire. Il requiert 2.000 pièces d'or de matériaux et éléments de sorts pour être complet. Ces ingrédients disparaîtront à l'usage. Les sorts requis sont : *souhait, métamorphose universelle, glissement de terrain* et *quête*.

Création d'un golem de sable

Seul un magicien du 15ème niveau minimum, peut créer un golem de sable. Le corps est créé en mettant du sable humide dans un moule d'argile auquel on aura donné la forme du golem à animer. Pour ce faire, il faut en plus 1.500 pièces d'or de matériaux et éléments qui seront détruits pendant le processus. Parmi ces matériaux doit se trouver 27 décimètres cube de pulvre de la Mer Pulvérulente. Les sorts requis sont : *souhait, métamorphose universelle, quête* et *lenteur*.

Golems, de bois / de cendres

	Bois	Cendres
CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque	Quelconque
FREQUENCE :	Très Rare	Très Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque	Quelconque
REGIME :	Néant	Néant
INTELLIGENCE :	Semi- (2-4)	Semi- (2-4)
TRESOR :	Néant	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE PRESENT :	1	1
CLASSE D'ARMURE :	6	7
DEPLACEMENT :	6	9
DES DE VIE :	8	8
TAC0 :	13	13
NB D'ATTAQUES :	2	1
DEGATS/ATTAQUE :	2-16 / 2-16	3-18
ATTAQUES SPECIALES :	Sorts	Voir ci-dessous
DEFENSES SPECIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RESISTANCE A LA MAGIE :	Néant	Néant
TAILLE :	G (3,00 m de haut)	G (2,40 m de haut)
MORAL :	Sans Peur (19-20)	Sans Peur (19-20)
VALEUR PX :	3.000	3.000

Golem de bois

Les golems de bois mesurent 3 mètres et pèsent jusqu'à 225 kg. Il est souvent difficile de voir un golem de bois dans une forêt, car il ressemble de très près aux arbres alentour.

Combat : On rencontre le plus souvent les golems de bois dans les forêts et les jungles d'Athas. A cause de leur apparence, les golems de bois sont très difficiles à remarquer dans la nature, aussi, les personnages se trouvant dans une forêt ou dans une jungle devront faire un jet de surprise à -2 quand ils rencontreront l'un d'eux.

Les golems de bois sont immunisés à tout les sorts lancés par des créatures de moins de quatre dés de vie ou de quatre niveaux. En outre, ils sont complètement immunisés à tous les sorts de prêtres appartenant à la liste de la "sphère végétale" dans le *GdM*. Cette immunité est due au lien très proche entre l'esprit élémental du golem de bois et la sphère végétale. Cependant, l'influence destructrice de la magie de profanation sur la vie végétale rend les golems de bois plus particulièrement sensibles aux sorts des profanateurs qui font donc 2 points de dégâts supplémentaires par niveau du lanceur au-delà du 4ème niveau (un 5ème niveau ajoute +2, un 6ème niveau +4, etc.). En outre, si un golem de bois se trouve dans la sphère de destruction d'un profanateur (voir "Table de destruction magique du profanateur " dans la boîte de DARK SUN™), il doit sauvegarder contre les sorts ou être détruit instantanément.

Quand un golem de bois attaque, plusieurs possibilités s'offrent à lui ; la première, et la plus fréquente, est d'attaquer avec ses bras puissants. Ils peuvent faire deux attaques par round pour 2d8 points de dégâts chacun. Ils ont aussi la capacité de lancer des sorts. Ils peuvent lancer absolument tous les sorts de la sphère du Cosmos (voir la boîte de DARK SUN). Ces sorts fonctionnent comme tout sort druidique excepté qu'aucun élément d'aucune sorte n'est requis pour que le golem de bois puisse les lancer.

Habitat/Société : On rencontre le plus souvent les golems de bois dans les forêts et les jungles d'Athas. Les druides des forêts les



utilisent pour protéger leur réserve de ceux qui pourraient la menacer.

Golem de cendres

Les golems de cendres sont de couleur grise, font une taille de 2,40 m et ne pèsent que 68 kg. Quand un golem de cendres se déplace, il laisse derrière lui une fine traînée de cendres qui facilite sa poursuite.

Combat : Toute les attaques basées sur le feu ne font que demi-dégâts sur le golem de cendres ; en outre, il peut endommager les armes de mêlée qui le frappent. Si un jet d'attaque est fait contre lui et qu'il est raté de plus de 4, l'arme est bloquée dans le corps du golem et un jet de sauvegarde contre le feu magique doit être lancé. Si ce jet est réussi, l'arme est dégagée et intacte ; si le jet de sauvegarde est raté, l'arme est détruite.

Les golems de cendres attaquent de leurs grands bras et un coup réussi inflige 3d6 points de dégâts à la victime. En plus de cela, les golems de cendres ont deux formes d'attaques spéciales ; la première est une poigne brûlante. Cette attaque, que le golem ne peut utiliser que trois fois par jour, est employée lorsqu'il étreint son adversaire. Sur tout jet d'attaque naturel de 17 ou plus qui touche sa cible, le golem agrippe sa proie qui prend les 3d6 points de dégâts normaux au premier round. Chaque round suivant, la victime subit en plus 1d10 points de dégâts de feu jusqu'à ce qu'elle se libère. Elle peut être libérée en réussissant un jet d'enfoncer ou en se faisant aider de ses compagnons qui devront infliger au golem un total de 20 points de dégâts en un seul round. L'une ou l'autre de ces méthodes forcera le golem à libérer sa victime.

La seconde attaque spéciale est un sort de *boule de feu*. Il n'est utilisable qu'une fois par jour et sera lancé par le golem comme s'il était un magicien de 8ème niveau.

La poussière qu'un golem de cendres laisse derrière lui est corrosive. Une à deux heures après qu'elle ait touché la peau nue de quelqu'un, la cendre infligera 1d4 points de dégâts par tour jusqu'à ce qu'on se lave et qu'on s'en soit complètement débarrassé, ce qui prend à peu près une heure de décrassage sérieux. Toute créature



frappée par un golem de cendres subira aussi les effets de la cendre corrosive décrits ci-dessus. On peut aussi se débarrasser de la poussière d'un golem de cendres grâce à un sort de *guérison*.

Habitat / Société : On peut trouver des golems de cendres dans les régions habitées proches des déserts de pierres des plaines athasiennes.

Golems, de chitine / d'obsidienne

	Chitine	Obsidienne
CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque	Quelconque
FRÉQUENCE :	Très Rare	Très Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque	Quelconque
RÉGIME :	Néant	Néant
INTELLIGENCE :	Semi- (2-4)	Semi- (2-4)
TRÉSOR :	Néant	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE PRÉSENT :	1	1
CLASSE D'ARMURE :	6	4
DÉPLACEMENT :	9	6
DÉS DE VIE :	9	12
TAC0 :	11	9
NB D'ATTAQUES :	1	1
DÉGATS/ATTAQUE :	2-20	4-40
ATTAQUES SPÉCIALES :	Poison	Voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE À LA MAGIE :	Néant	Néant
TAILLE :	G (3,00 m de haut)	G (3,60 m de haut)
MORAL :	Sans Peur (19-20)	Sans Peur (19-20)
VALEUR PX :	3.000	9.000



Golems de chitine

Les golems de chitine sont de forme humanoïde mais peuvent mesurer jusqu'à 3 mètres pour un poids allant de 90 à 113 kg. Ils n'ont pas de visage à proprement parler, mais ils sont capables d'émettre des grognements quand on les provoque.

Les membres d'un golem de chitine sont plutôt longs et pendent jusque sous les genoux. Un golem de chitine a une légère odeur de mort et de pourriture que l'on ne remarque que lorsque l'on est proche de lui. Quand un golem de chitine se déplace, il semble être très instable.

Combat : Les golems de chitine sont des adversaires très désagréables. Ils sont immunisés à tous les sorts lancés par les créatures de moins de 5 Dés de Vie ou niveaux ; ils sont complètement immunisés à tous les sorts de Nécromancie, quel que soit le niveau du lanceur. Cette résistance est due au fait que la Nécromancie a servi à les créer.

Quand un golem de chitine attaque, il le fait de ses deux mains griffues qui peuvent chacune infliger 2d10 points de dégâts. Elles sont, en outre, empoisonnées ; toute créature frappée par un golem de chitine, doit sauvegarder contre le poison ou subir 2d6 points de dégâts supplémentaires et une réduction de sa Force de 1d4 points. Cet effet dure deux tours. Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde prennent quand-même 1d6 points de dégâts mais n'ont pas de réduction de Force.

Habitat / Société : Les golems de chitine se trouvent le plus souvent dans les régions forestières d'Athas mais sont quand-même assez rares. Les rois-sorciers les trouvent rarement utiles dans leurs forteresses. Ils sont le plus fréquemment créés par des profanateurs nécromantiques pour protéger leurs demeures contre leurs ennemis.

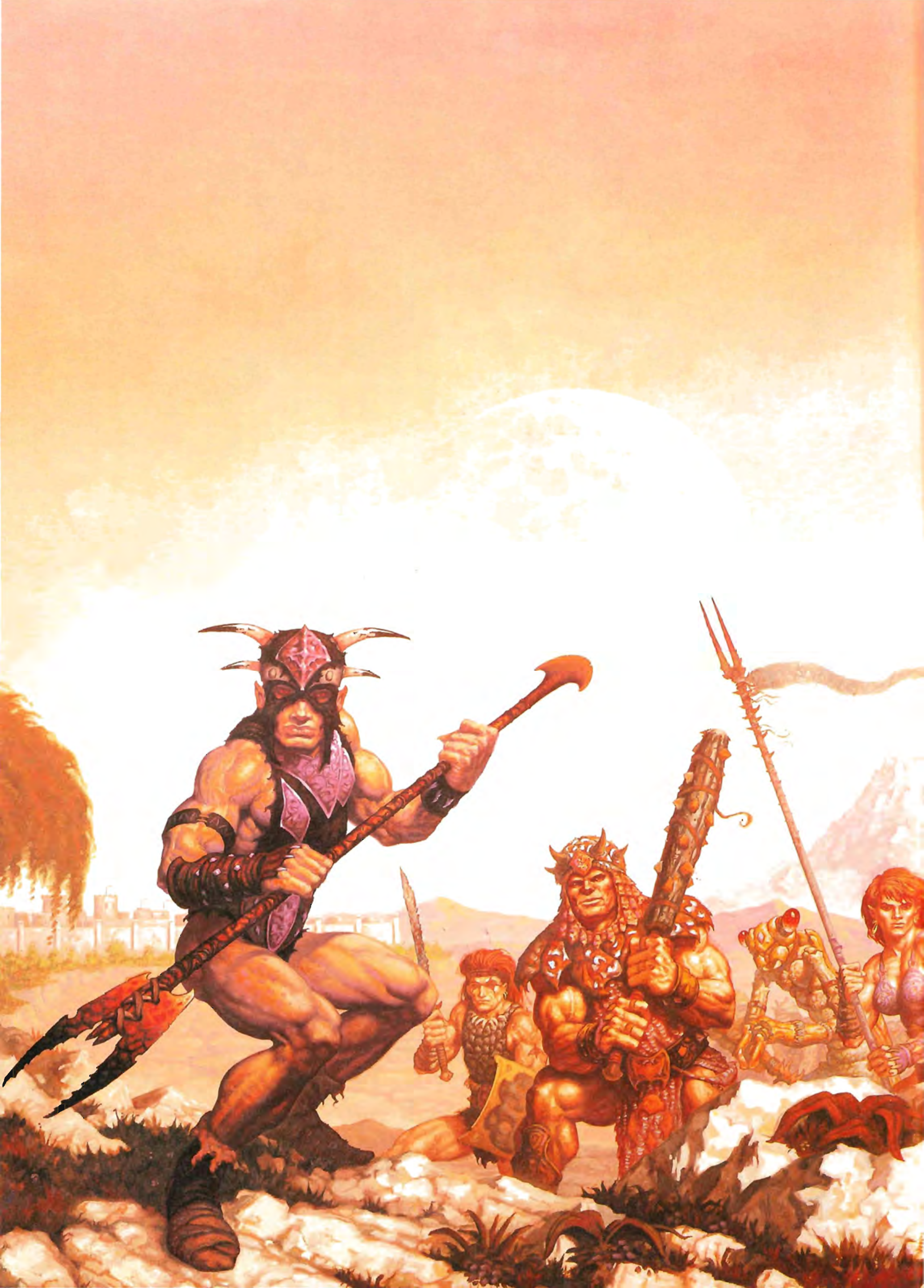
Golems d'obsidienne

Les golems d'obsidienne sont d'énormes statues mesurant 3,60 m et pouvant peser jusqu'à 410 kg. Ils sont de forme humanoïde et, comme les golems de roc, ne sont pas capables de parler. Les golems d'obsidienne sont plutôt lents, mais ils se déplacent de façon décidée. Les mains du golem ont été sculptées en forme de poings énormes mais elles sont incapables de s'ouvrir.

Combat : Les golems d'obsidienne sont immunisés à tous les sorts lancés par des êtres de moins de 7 dés de vie ou niveaux. De plus, ils sont totalement immunisés à tous les sorts lancés par des préservateurs, quel que soit leur niveau.

Quand ils attaquent, les golems d'obsidienne frappent avec leurs poings énormes, ils ne frappent qu'une fois par round mais ils font 4d10 points de dégâts quand ils touchent. Les golems d'obsidienne ont une forme d'attaque spéciale qui a deux effets distincts et qui peut être faite à la place de l'attaque normale. Lorsqu'il le décide, le golem frappe ses deux poings ensembles, cela crée un son extrêmement fort qui étourdit toute personne qui l'entend le round suivant. Tous les jets d'initiative et d'attaque se font à -4 à cause de cela. Le deuxième effet est d'arroser les alentours de minuscules éclats d'obsidienne. Toute créature à moins de six mètres est affectée par cette attaque et prend 2d6 points de dégâts et doit sauvegarder contre le poison. Ceux qui ratent prennent 2d10 points de dégâts supplémentaires, alors que ceux qui réussissent limitent les dégâts à 2d4.





abitat/Société : Les golems d'obsidienne sont utilisés pour garder propriété ou des possessions précieuses. La magie nécessaire à r création est si difficile à contrôler que ces golems sont rares. Des légendes racontent que des rois-sorciers lâchaient leurs golem d'obsidienne dans leur ville pour les soumettre par la peur, mais on n'en a jamais eu la preuve.

Golems, de roc / de sable

	Roc	Sable
LIMAT/TERRAIN :	Quelconque	Quelconque
REQUENCE :	Très Rare	Très Rare
RGANISATION :	Solitaire	Solitaire
YCLE ACTIF :	Quelconque	Quelconque
EGIME :	Néant	Néant
NTELLIGENCE :	Semi- (2-4)	Semi- (2-4)
RESOR :	Néant	Néant
LIGNEMENT :	Neutre	Neutre
OMBRE PRÉSENT :	1	1
ASSE D'ARMURE :	4	3
EPLACEMENT :	6	6
ES DE VIE :	10	8
ACO :	11	13
B D'ATTAQUES :	1	1
EGATS/ATTAQUE :	2-20	2-12
TAQUES SPÉCIALES :	Néant	Suffocation
FENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
SISTANCE À LA MAGIE :	Néant	Néant
ILLE :	G (2,70 m de haut)	G (2,40 m de haut)
ORAL :	Sans Peur (19-20)	Sans Peur (19-20)
LEUR PX :	3.000	2.000



em de roc

golems de roc mesurent 2,70 m et ressemblent à d'énormes mes en armure complète. Ils pèsent jusqu'à 270 kg et sont assez en fait, ils sont incapables d'aller plus vite que la marche. Des ont été gravés sur leur visage mais celui-ci reste immobile et nutile, ils ne peuvent parler.

mbat : Les golems de roc sont très dangereux au combat car ils capables de créer de grands dommages à leurs adversaires. me tout golem athasien, ils ne peuvent être touchés que par des es magiques. En outre, ils sont immunisés aux sorts de magi- ou de prêtres de moins de 5 niveaux, tout comme ils le sont, que les golems de sable, à tous les sorts de transmutation. ndant, et parce qu'ils ont été créés par de la magie de profana- ils prennent plus de dégâts par les sorts lancés par des préser- urs.

ur chaque niveau d'expérience au-delà du 5ème niveau, le ur augmente les dégâts de ses sorts de 1 point (un mage du niveau ajoute +1, un 7ème niveau ajoute +2 etc.).

golems de roc attaquent au corps à corps quand ils se battent. up de poing inflige 2d10 points de dégâts et est si puissant que dversaire doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie re jeté au sol prenant ainsi 1d6 points de dégâts supplémentai-

itat Société : Les golems de roc sont utilisés comme gardes. Ils nent immobiles, comme des statues, jusqu'à ce qu'on leur l'ordre d'attaquer ou d'empêcher des agresseurs d'entrer les endroits qu'ils protègent.

Golems de sable

Les golems de sable sont de forme humanoïde et font à peu près 2,40 m. Ils ont des échancrures à l'endroit où devraient se trouver leurs yeux, mais ceux-ci en sont absents. De même, ils ont une bouche mais ne peuvent pas parler, n'étant capables que d'émettre des grognements ou des rugissements. Quand un golem de sable bouge, il laisse derrière lui une fine traînée de sable, ce qui facilite sa poursuite.

Combat : Les golems de sable sont des ennemis très puissants quand ils entrent en mêlée. La nature inhabituelle de leur corps permet aux coups qu'ils reçoivent de passer au travers sans leur faire de mal. Cela leur donne une bonne protection contre les attaques physiques (CA 3).

A part les défenses communes à tous les golems athasiens (voir "caractéristiques communes"), les golems de sable ont des défenses qui leur sont propres, en effet, ils sont immunisés à tout les sorts lancés par des créatures de moins de trois Dés de Vie ou de trois niveaux. En outre, ils sont complètement immunisés aux sorts de transmutation, quel que soit le niveau du lanceur. Des sorts lancés par des profanateurs du 3ème niveau ou plus, font un point de dégâts supplémentaire au golem de sable par niveau d'expérience du lanceur au-dessus du troisième (un 5ème niveau rajouterait +2 points, un 6ème niveau +3, etc.).

Quand ils attaquent, les golems de sable frappent avec leurs bras imposants. Ceux-ci font 2d6 points de dégâts à leur victime. Les golems de sable ont une attaque qui leur est propre, c'est celle de pouvoir faire suffoquer leurs ennemis à l'intérieur même de leur corps. A chaque coup réussi, un jet de sauvegarde doit être fait



par la victime, un échec signifie qu'elle a été tirée dans le corps du golem. Dans ce cas, la proie prend 2d10 points de dégâts puis 1d10 supplémentaire à chaque round suivant jusqu'à ce qu'elle meure.

Pour échapper à l'étouffement du golem de sable, il faut faire un jet de Force avec une pénalité de -5. Personne ne peut aider la victime de la suffocation d'un golem de sable, à moins de pouvoir le détruire avant que celle-ci ne meure. En outre, les coups portés contre un golem de sable pendant qu'il étouffe une victime ont une chance de toucher cette dernière. Attaquer le golem sans toucher sa proie nécessite un coup ajusté, sans quoi les dégâts seront répartis également entre les deux.



Hej-kin

LIMAT/TERRAIN :	Souterrain
RÉQUENCE :	Rare
RGANISATION :	Clan
YCLE ACTIF :	Nocturne
ÉGIME :	Omnivore
NTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
RÉSOR :	O (C)
LIGNEMENT :	Neutre mauvais
OMBRE PRÉSENT :	4-16 (4d4)
LASSE D'ARMURE :	10
EPLACEMENT :	6
ÉS DE VIE :	2
AC0 :	19
B D'ATTAQUES :	2
ÉGATS/ATTAQUE :	1-4/1-4
TTAQUES SPÉCIALES :	Psioniques
ÉFENSES SPÉCIALES :	Psioniques
ESISTANCE A LA MAGIE :	Néant
AILLE :	P (1,20 m de hauteur)
IORAL :	moyen (8-10)
ALEUR PX :	Guerrier : 65
	Prêtre : 175
	Mage : 175

ESUME DES PSIONIQUES :

eau	Disc/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
	2/2/7	EP/FI, BP	14	80

hométabolisme — *Sciences* : drainage de vie ; *Dévotions* : libre corporel, sens accrus, biorétroaction.
pathie — *Sciences* : lien spirituel ; *Dévotions* : forteresse intelle, écrasement psychique, émission de pensée, suggestion postnotique, contact, bouclier de la pensée.

hej-kins sont d'une race d'humanoïdes très laids qui vit dans les rnes naturelles et les tunnels souterrains d'Athas.
ont des visages ronds et joufflus que fend un grand nez sous yeux bridés. Leurs oreilles sont petites, pointues et couvertes e épaisse fourrure. Leur peau est d'une couleur qui varie du e profond au vert mousse sombre. La plupart des hej-kins d'un auront la même couleur de peau, qui est le plus souvent eâtre ou orangée. La peau des hej-kins est épaisse et très solide, mblant par son grain à un cuir assoupli.
langue des hej-kins est une combinaison de signes et de es prononcés sur un ton grave qui ressemble aux marmonne d'un humain. Très peu de ceux qui vivent en surface connais bien ce langage car il est très difficile à apprendre. Des person essayant de parler ou d'interpréter le hej-kin auront une ité de -3 à leur capacité de langage, à cause de sa nature difficile ceptionnelle.

bat : Les hej-kins voyagent sous terre au moyen d'une capacité ique exceptionnelle qui leur permet de se phaser à travers le eur déplacement est limité à 3 quand ils se phasent.
hej-kins peuvent utiliser cette capacité pour surprendre des saires ou des voyageurs qui menacent leur demeure. Ainsi, quez un malus de -2 à tous les jets de surprise quand ils se nt pour surprendre.



Quand ils entrent en mêlée, les hej-kins attaquent leur ennemi de leurs deux mains munies de griffes tranchantes qui font, lorsqu'elles touchent, 1 à 4 points de dégâts à leur victime. Etant des psionistes compétents, les hej-kins peuvent aussi attaquer avec leurs pouvoirs psioniques. Comme nombre de créatures d'Athas, les hej-kins ont développé naturellement des modes de défense psioniques qui les rendent plus résistants aux attaques psioniques. Ces défenses sont considérées comme fonctionnant en permanence, ce qui signifie que tant qu'ils ont assez de PFP pour les alimenter, ils peuvent se défendre psioniquement, même pendant les combats.

Habitat/Société : La plupart des clans s'installent dans des cavernes proches de rivières souterraines, assurant à leurs membres une alimentation correcte en eau. A la différence des autres types d'habitants des profondeurs, les hej-kins ne creusent pas de tunnels ou de grottes, car cela dérangerait la terre qui à leurs yeux est sacrée.

Le clan moyen de hej-kins contient 4 à 5 familles de 3 à 6 individus. Le lieu de vie d'une famille est généralement une grotte plus petite reliée par tunnel à la caverne qu'occupe le reste du clan. Les hej-kins marquent l'entrée de leur demeure avec des runes sur les murs de la grotte extérieure.

Les hej-kins sont omnivores, dépendant à la fois de la viande et des végétaux comme source de nourriture. La plus grosse part de leur nourriture est tirée de plantes et de petits animaux souterrains.

Au sein d'un clan, se trouvent les classes de guerriers, prêtres et mages. Les guerriers et les mages atteignent rarement les hauts niveaux (7ème ou plus) à cause du manque de contact avec d'autres créatures. Tous les mages hej-kins sont des préservateurs de par leur adoration de la terre (voir ci-dessous). Les prêtres toutefois, atteignent souvent de très hauts niveaux d'expérience. Tous les prêtres adorent la terre, comme d'ailleurs tous les hej-kins. Les prêtres sont les seuls de leur société à voyager à la surface, généra-



lement pour s'enquérir de quelque perturbation qui menace leur demeure ou la terre. Les hej-kins sont les ennemis naturels de presque toutes les autres races, qu'elles soient souterraines ou de surface, car elles sont responsables de l'exploitation et de la destruction de la terre.

Ecologie : Les hej-kins vivent en moyenne 40 à 45 ans. La plupart des clans restent au même endroit pendant des périodes pouvant aller jusqu'à 10 ans, après quoi, ils émigrent vers un nouvel endroit.

La poussière tirée des globes oculaires flétris de hej-kin mort est utilisable comme élément de sorts par les prêtres vénérant la terre, pour de nombreux sorts de terre.

Horreur pulvérulente

	Horreur Blanche	Horreur Brune	Horreur Grise
CLIMAT/TERRAIN :	Pulvre	Pulvre	Pulvre
FRÉQUENCE :	Peu commun	Très rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque	Quelconque	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)	Semi- (2-3)	Semi- (2-3)
TRÉSOR :	Aucun	Aucun	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE :	1	1	1
CLASSE D'ARMURE :	8	7	7
DÉPLACEMENT :	3	3	6
DÉS DE VIE :	14	9	12
TAC0 :	7	11	9
NB D'ATTAQUES :	10	8	12
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1-8(x10)	1-6(x8)	1-8(x12)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Constriction	Constriction	Constriction
DÉFENSES SPÉCIALES :	Jet d'air	Jet d'air	Jet d'air :
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Aucune	Aucune	Aucune
TAILLE :	T (15 m)	É (6 m)	É (7,5 m)
MORAL :	Moyen (10)	Très stable (12-13)	Élite (14-15)
VALEUR EN PX :	7.000	5.000	9.000
	Aucun	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous

Horreur pulvérulente est le nom donné à des prédateurs vivant dans la mer de sable. Alors qu'elles varient en tailles et en couleurs, toutes sont caractérisées par un grand nombre de tentacules et une faim insatiable. Rares sont les créatures qui ont réussi à s'échapper, une fois qu'une horreur pulvérulente les aient entourées de ses tentacules.

Horreur Blanche

L'horreur blanche est l'horreur pulvérulente la plus commune et généralement, la plus grosse. Ses tentacules peuvent mesurer jusqu'à 15 mètres et sont utilisés pour entraîner les proies sous la pulvre.

Combat : L'horreur blanche attend à l'affût sous la pulvre. Elle est très sensible aux vibrations que créent les êtres qui se déplacent dans cet élément. A cause de cela, elle est très dure à surprendre (bonus de +2 au jet de surprise). De plus, elle se tient généralement très immobile, ce qui lui donne de meilleures chances de surprendre ses adversaires (malus de -2 à tous leurs jets de surprise).

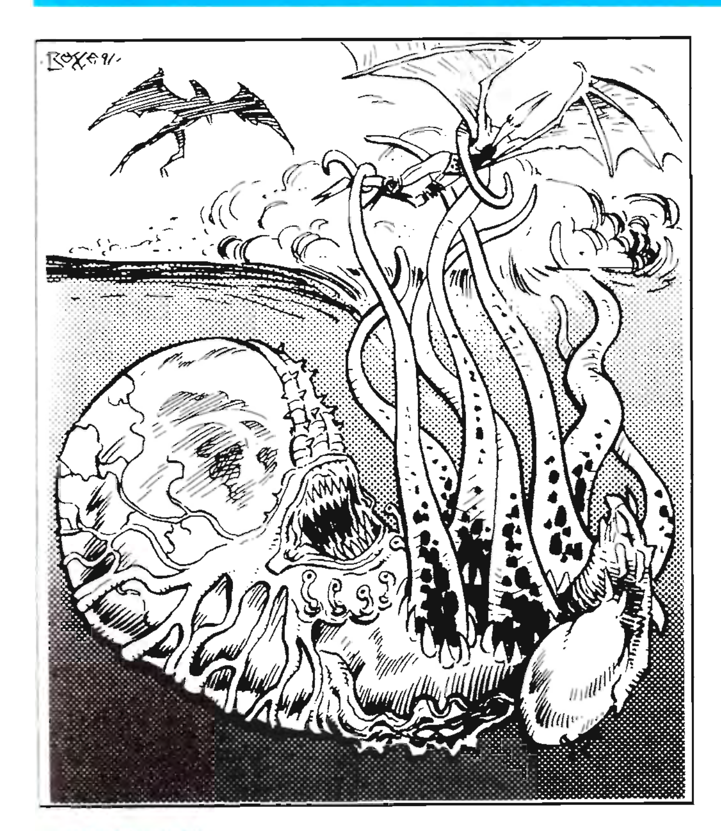
Quand une proie arrive à portée (15 mètres ou moins), l'horreur blanche attaque de tous ses tentacules. Elle n'attaquera plusieurs cibles à la fois que si elles sont toutes à portée. L'horreur pulvérulente attaque généralement aussitôt que sa cible arrive à sa portée plutôt que d'attendre qu'un groupe plus important n'approche. Sur un jet d'attaque qui excède le score requis pour toucher de 4 ou plus, la victime est étreinte par un tentacule. Une coup fera 1d8 points de dégâts. Si la victime est attrapée, elle subira des dégâts supplémentaires de 1d8 à chaque round suivant. L'horreur blanche essaiera aussi d'entraîner sa proie sous la pulvre. Seules les créatures ayant des points d'appuis sûrs ou un endroit où s'accrocher, auront droit à un jet d'enfoncer les portes pour y résister.

Une fois qu'une horreur pulvérulente a agrippé sa victime, le tentacule doit être tranché afin de la libérer. Des créatures très fortes (Force de 21 ou plus), ont une chance égale à un jet de "barreaux et herses" de réussir à rompre la prise sinon, chaque tentacule pourra supporter 10 points de dégâts avant d'être coupé. Les armes contondantes font demi-dégâts mais peuvent finalement écraser un tentacule. L'horreur blanche ne se bat généralement pas jusqu'à la mort.

Dans les rares occasions où une horreur blanche perd un combat, elle utilisera son jet d'air pour s'échapper. Elle se déplace en propulsant une énorme rafale d'air, glissant vers l'arrière, à une vitesse de 50 mètres par round. Cela soulève un petit nuage de pulvre, la rendant presque impossible à suivre, en tout cas par ceux, qui utilisent la vue. Pendant le round suivant la fuite, l'horreur blanche est complètement cachée sous la pulvre, et ceux qui veulent l'achever feraient bien d'être capables de se battre sous la pulvre. La gueule de l'horreur blanche est localisée près de sa délicate poche à air et n'est pas utilisée au combat.

L'horreur blanche attend que sa proie ait suffoqué avant de la dévorer.





…bitat / Société : On peut trouver l'horreur blanche partout dans … bassins de pulvre, et dans la Mer Pulvérulente. Elles se déplacent … lentement et ne font généralement même pas d'effort pour cela. …es peuvent percevoir les vibrations dans la pulvre à une distance … 5 km et se déplacent progressivement vers tout bruit régulier …elle perçoivent. L'horreur blanche n'aime pas le soleil et si elle …t sortir de la pulvre (pour franchir un mur enfoui par exemple), … préfère attendre qu'il fasse nuit.

…ologie : L'horreur blanche mange tout, à part ses congénères. Elle … toujours affamée et attaquera tout ce qui passe à sa portée. Elle …t subsister pendant des années avec un seul repas, attendant, …upie, sous la pulvre. Elle vit environ 40 ans et ne s'accouple en …éral qu'une fois dans sa vie. Cela ne se passe qu'après une averse …eulement s'il y a un individu du sexe opposé dans la région où … se trouve. La femelle attend d'avoir trouvé une victime pour …dre des milliers d'œufs dans son corps. Ceux-ci écloront finale…nt et se propulseront à travers la pulvre, en quête de nourriture. … quelques géants qui ont jamais réussi à en tuer une disent que …rreur blanche est bonne à manger. Si une horreur pulvérulente … tentacule tranchés, elle peut les remplacer au rythme de un par …

…rreur Brune

…UMÉ DES PSIONIQUES :

…au	Disc/Sci/Dév	Attaque/défense	Score	PFP
	2/2/4	—/NS	12	54

…rsentience — *Sciences :* précognition ; *Disciplines :* sentir le son, … la lumière .
…épathie — *Sciences :* domination ; *Disciplines :* contact, néant …uel.

…rreur brune est, des horreurs pulvérulentes, une représentante … plus redoutées puisqu'elle peut forcer sa victime à venir à elle. Elle n'est en fait pas brune, sa peau étant plutôt d'un blanc sale, mais quand on voit ses tentacules fouettant l'air à la surface de la pulvre nacrée, ils paraissent souvent être de couleur marron.

Combat : L'horreur brune attend à l'affût sous la pulvre, comme toutes les autres variétés d'horreurs. Sa particularité inclut l'utilisation de précognition pour déterminer la force de l'adversaire et le meilleur moment pour l'attaquer. Si elle perçoit un adversaire trop fort pour elle, elle essaiera d'utiliser son pouvoir de domination pour prendre possession de la victime. L'horreur brune est aveugle et sourde, ce qui fait qu'elle doit utiliser sa capacité à sentir le son et la lumière pour sentir ses proies. Une horreur brune a toujours au moins un tentacule juste au-dessous de la surface. Elle utilise ce tentacule de perception pour découvrir ce qui se passe autour d'elle.

Quand elle attaque, elle essaie d'agripper l'adversaire avec ses tentacules et de le tirer sous la pulvre. Un coup fera 1d6 points de dégâts et si elle excède le jet d'attaque requis de 4 ou plus, l'adversaire aura été agrippé ; il prendra à cette occasion 1d6 points de dégâts à chaque round suivant et devra réussir un jet de Force ou être attiré sous la surface. Pour résister, la victime doit être accrochée à quelque chose ou avoir un point d'appui ferme sous les pieds. La victime attirée sous la pulvre étouffe comme il est précisé dans l'article de l'horreur blanche. Les créatures d'une Force de 19, peuvent se libérer en réussissant un jet de "barreaux et herses", ce qui sera leur seule action permise dans le round. Chaque tentacule peut prendre 8 points de dégâts avant d'être détruit. Les dégâts faits aux tentacules ne comptent pas dans le décompte total des points de vie de la créature, bien que de couper quatre tentacules ou plus la poussera à s'enfuir si elle le peut. Elle s'enfuit en utilisant son jet d'air qui a les mêmes effets que celui de l'horreur blanche.

Habitat / Société : L'horreur brune est une créature solitaire que l'on trouve seulement dans la pulvre. C'est la plus petite des horreurs pulvérulentes, parcourant de grandes distances à la recherche de nourriture. L'horreur brune vit à peu près 45 ans et doit manger au moins une fois par mois. Les horreurs brunes sont en fait, le produit de l'accouplement entre les deux autres types d'horreurs pulvérulentes connus.

Écologie : L'horreur brune est toujours affamée et ira même jusqu'à attaquer les autres horreurs. Elle essaie toujours de dominer psioniquement les autres horreurs pulvérulentes étant plus petite et incapable de leur faire face physiquement. L'horreur brune n'a pas d'ennemis naturels excepté ses congénères. Elle peut être mangée mais les quelques géants qui ont essayé, disent que le goût laisse beaucoup à désirer. Chaque tentacule coupé prend deux semaines à repousser.

Horreur Grise

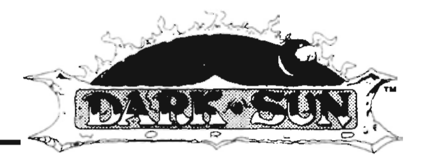
RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc/Sci/Dév	Attaque/défense	Score	PFP
1	1/0/3	—/—	0	34

Psychokinésie — *Disciplines :* contrôle des sons, création sonore, contrôle du vent.

L'horreur grise est peut-être la pire des horreurs pulvérulentes. Elle est d'une couleur gris maladif et possède une multitude de tentacules aux bords acérés. C'est la plus intelligente des horreurs pulvérulentes et rien de ce qui bouge ne lui fait peur.

Combat : La tactique habituelle de l'horreur grise est de tenter d'attirer à elle sa victime. Elle est très habile dans la création et le



contrôle des sons, mais elle n'est pas assez intelligente pour imiter la voix de quelqu'un. Toutefois, elle peut imiter des gémissements et le son de l'eau courante. Elle utilise ses pouvoirs de contrôle du vent et de contrôle des sons pour faire paraître la présence d'eau à quelques mètres seulement. Quand la victime visée est suffisamment proche, l'horreur pulvérulente frappe avec une bonne douzaine de tentacules qui jaillissent de la pulvre. Si la victime est vraiment en train de chercher de l'eau, elle reçoit un malus de -4 à son jet de surprise. Sinon, l'horreur pulvérulente surprendra sa victime comme il est indiqué pour l'horreur blanche.

Ses tentacules sont barbelés et un coup réussi signifie que la victime est agrippée et maintenue. Un coup fera 1d8 points de dégâts et la victime sera tirée sous la pulvre pour qu'elle y étouffe. En plus du problème de la pulvre, l'horreur grise continue de serrer sa proie faisant 1d8 points de dégâts supplémentaires à chaque round. Seule une Force de 23 ou plus, donne droit à un jet de "barreaux et herses" pour tenter de rompre la prise. Chaque tentacule peut prendre 12 points de dégâts avant d'être tranché. L'horreur grise est très soucieuse de protéger son corps ; elle fuira si elle prend un coup direct. Elle se déplace en se projetant dans la pulvre, ce qui soulève un petit nuage dans son sillage. Elle peut se propulser jusqu'à une distance de 50 mètres en un round. A la différence des autres horreurs, celle-ci revient quelques rounds après sur le lieu de l'attaque si son (ses) adversaire(s) s'y trouve(nt) toujours. Elle continuera cette tactique d'attaques éclairs jusqu'à ce qu'elle ait étouffé autant de victimes que possible ou jusqu'à ce qu'elle ait perdu 50% de ses points de vie. Si des tentacules sont tranchés, ils repoussent à la vitesse de un par mois.

Habitat / Société : Les horreurs grises sont des créatures solitaires, affamées et agressives. Elles n'utilisent leurs sacs à air que pour les urgences, préférant généralement "nager" dans la pulvre. Elles peuvent parcourir de longues distances à la recherche de proies.

Écologie : Tout ce que les horreurs grises peuvent percevoir est pour elles une proie. Elles ressentent les vibrations de quelqu'un se déplaçant sur ou dans la pulvre jusqu'à une distance de 4,5 km et se dirigent généralement en direction de la source de mouvement. Les horreurs grises peuvent s'accoupler avec les autres races d'horreurs. Leur nourriture préférée est le géant et une fois que l'horreur grise découvre un passage emprunté par des géants, ceux-ci doivent généralement ouvrir une nouvelle route.



Idéophage

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FREQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
REGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Elevée (13-14)
TRESOR :	Néant (A)
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE PRESENT :	1-2
CLASSE D'ARMURE :	6
DEPLACEMENT :	12
DES DE VIE :	5 + 5
TAC0 :	15
NB D'ATTAQUES :	3 ou 2
DEGATS/ATTAQUE :	1-6 /1-6/1-8 ou 1-8/1-8
ATTAQUES SPECIALES :	Attaque de Peur (voir ci-dessous)
DEFENSES SPECIALES :	Néant
RESISTANCE A LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	G (3 m de long)
MORAL :	Stable (11-12)
VALEUR PX :	420

RESUME DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
-	3/4/12	PM,CE,SP,EP/ NS,BP,BM,TV	16	140

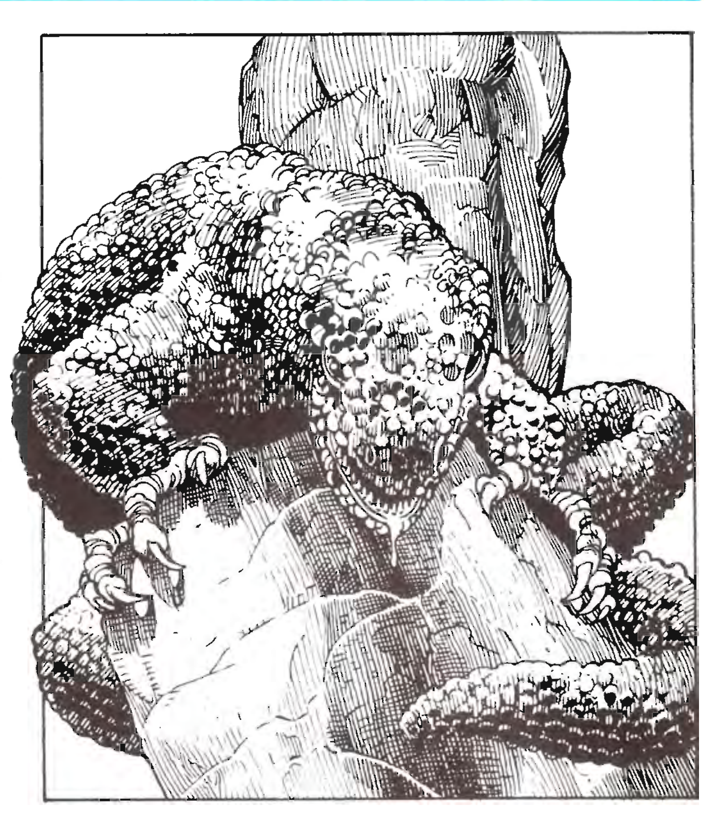
Clairsentience — *Sciences* : vision de l'aura ; *Dévotions* : esprit combattant, sens du danger, sens du poison.

Psychométabolisme — *Sciences* : champ mortel ; *Dévotions* : bioréaction, armure charnelle, sens accrus, douleur double

Télépathie — *Sciences* : souffle psionique, tour de la volonté de fer, ... spirituel ; *Dévotions* : aversion, infliger la douleur, détection de ...e, pression mentale, cinglement de l'ego, barrière mentale, néant ...tuel, écrasement psychique, bouclier de la pensée, contact.

...déophage est un prédateur psionique dont l'arme la plus puissante est sa capacité à tirer directement de leur esprit les images des ...rs de ses victimes.

...idéophage est très semblable à un monstre de gila ou à un grand ...rd. Il a un gros corps épais et robuste que supportent quatre ...es musculeuses. Celles-ci sont dotées de quatre doigts griffus ... trois pointent vers l'avant et un vers l'arrière. Le torse de ...ophage fait de 90 cm à 1,20 m de long et se prolonge par une ...ue queue pointue qui fait souvent jusqu'à 1,20 m de long. La tête ...cou mesurent 60 cm, la gueule en mesurant 30 à elle seule. La ... solide de l'animal est de la texture du cuir et varie en couleur ...marron clair et ocre, que l'on trouve sur les spécimens vivant ... les déserts, à l'olivâtre foncé des idéophages des forêts et des ...es.



...bat : Comme il a été dit ci-dessus, les idéophages sont des ...ateurs. Avant d'attaquer sa proie, l'idéophage va la traquer en ...ant son attaque psionique de peur. Ce sera la première chose ...era aussitôt qu'il l'aura localisée. Il peut affecter jusqu'à 15 Dés ...e de créature sur une portée de 18 mètres. Tout être se trouvant ...ce rayon doit faire un jet de sauvegarde contre la paralysie avec une pénalité de base de -5. Pour chaque tranche de deux niveaux au-delà du 5ème, cette pénalité est diminuée de 1 (-4 au 7ème niveau, -3 au 9ème niveau, etc.). Les personnes ayant réussi leur jet de sauvegarde ne ressentent rien, mais ceux qui l'ont raté subissent le tourment de leur plus grandes peurs, ce qui va les gêner dans toutes les situations de combat. En effet, elles doivent ajouter +1 à leurs jets d'initiative et retrancher -2 à tous leurs jets de combat et de dégâts. Les mages affectés par le pouvoir de l'idéophage doivent réussir un jet d'Intelligence pour pouvoir lancer un sort, alors que les prêtres, quant à eux, doivent réussir un jet de Sagesse. Tous les effets ci-dessus durent 5 rounds.

Une fois qu'il a commencé à combattre, l'idéophage reste quand même difficile à affronter, en effet, il peut attaquer 3 fois, utilisant ses deux pattes et sa gueule. Chaque patte fait 1d6 points de dégâts et sa morsure 1d8. En outre, l'idéophage peut aussi frapper avec sa queue. Cependant, quand il utilise cette dernière, il ne peut attaquer avec ses pattes mais il peut toujours mordre. Un coup de queue infligera 1d8 points de dégâts.

L'idéophage est aussi un puissant psioniste qui peut, quand il le veut, utiliser ses pouvoirs d'attaque psionique s'il ne combat pas physiquement. En outre, il peut utiliser ses modes de défense psionique à n'importe quel round, qu'il ait utilisé un pouvoir psionique ou attaqué physiquement. Bien sûr, il faut qu'il lui reste assez de PFP pour utiliser ses modes de défense.

Habitat/Société : On peut trouver des idéophages à peu près n'importe où sur Athas ; certains vivent dans les forêts et les jungles près du Versant Forestier alors que d'autres vivent sur les Plateaux qui entourent la Mer Pulvérulente.

Bien qu'ils soient actifs à n'importe quelle heure du jour, on rencontrera plus souvent l'idéophage de nuit, car cette créature a appris que sa capacité naturelle à inspirer la peur était bien plus efficace de nuit. Elle préfère donc traquer ses victimes la nuit. Bien que n'ayant pas l'infravision, l'idéophage voit correctement dans l'obscurité naturelle.



Les idéophages s'accouplent annuellement et les femelles n'ont une portée que d'un petit. Le nouveau-né est capable de digérer immédiatement de la nourriture solide et la femelle le laissera le plus souvent s'occuper très vite seul de lui-même.

Ecologie : Le sang séché de l'idéophage est utilisé dans la création d'une potion concoctée par des chercheurs en psioniques ; cette potion est sensée augmenter les capacités psioniques du buveur pendant un court moment.





Jacal

CLIMAT/TERRAIN :	Plateaux, forêt, montagnes
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Meute
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Spécial
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE PRÉSENT :	2-12
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	18
DÉS DE VIE :	1
TACO :	19
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGATS/ATTAQUE :	1-3
ATTAQUES SPÉCIALES :	Psioniques
DÉFENSES SPÉCIALES :	Psioniques
RÉSISTANCE A LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	Mi (30 cm)
MORAL :	Stable (12)
VALEUR PX :	120 Chef : 175



RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

...veau	Disc./Sci./Dév.	Attaque/Défense	Score	PFP
	2/0/6	CE/—	12	24

...lépathie — *Dévotions :* contact, obstacle spirituel, lien spirituel, ...glement de l'égo, invisibilité.

...jacals sont des petits animaux qui se déplacent en meute et qui ...nourrissent des émotions des mourants, utilisant leurs psioni...es pour pousser la victime à lâcher sa prise sur la vie. Les jacals ...nt des petites créatures brunes ou grises à la fourrure épaisse. Ils ... quatre pattes, des petites dents très aiguës et des yeux bleu ...ce.

...n jacal n'émet aucun son, bien qu'il puisse communiquer avec ...autres de son espèce au moyen de son pouvoir de lien spirituel.

...mbat : Une meute de jacals erre sans but précis à la recherche ...ne victime mourante ou affaiblie qu'ils suivront jusqu'à ce ...elle soit très proche de la mort. La meute s'en approchera alors ...rigera la totalité de ses pouvoirs psioniques sur elle. Le mourant ... attaqué psioniquement jusqu'à ce qu'il cesse de s'accrocher à la ... Les émotions de la victime qui expire seront un festin pour la ...te de jacals.

...ne meute de jacals a une capacité unique, quand elle s'approche ... la curée : le jacal dominant établit un lien spirituel avec les ... Cela leur permet non seulement de communiquer, mais ... de partager les points de psioniques. En termes de jeu, la ...te de jacals agit comme si elle n'avait qu'un esprit, avec la force ...nique totale de la meute entière.

... meute, si nécessaire, essaiera de se dissimuler en utilisant ...bilité ou obstacle spirituel et ensuite, entrera en contact avec la ...me. Celle-ci sera alors attaquée par un cinglement de l'égo ... à ce qu'elle soit persuadée qu'elle n'a plus aucune raison ou ...e de survivre.

Une meute de jacals a une faible intelligence mais une grande ruse. Leurs victimes sont toujours impuissantes ou près de la mort. Les victimes du mal des montagnes font partie de leurs proies favorites. Une meute de jacals peut très bien subsister en se nourrissant de la végétation, des graines, des baies et des petits rongeurs, mais elle a besoin des émotions des mourants pour vraiment faire un festin.

S'ils sont acculés ou attaqués physiquement, les jacals contre-attaqueront de leurs dents acérées. Toutefois,les victimes tuées pendant un combat ne fournissent que de piètres émotions à la meute ; celle-ci préfèrera donc s'enfuir plutôt que de rester au combat.

Habitat / Société : Les meutes de jacals rôdent dans toutes les régions excepté les bassins de pulvre et la Mer Pulvérulente. Une meute de jacals ne fait aucun cas des trésors, laissant ceux de leurs victimes sur leurs cadavres bien qu'ils puissent se régaler de ce dernier s'ils sont affamés physiquement. Cela est rare, car les émotions dont ils se nourrissent semblent les satisfaire physiquement autant qu'émotionellement.

Une meute de jacals est toujours menée par le membre le plus grand, qui a le maximum de points de vie et 10 PFP supplémentaires. Le chef de meute est habituellement le plus intelligent. Une meute de jacals peut être contactée mentalement, toutefois, puisqu'ils n'ont pas de langage, seules les émotions de base peuvent être ressenties. L'émotion la plus fréquemment perçue est la soif de la mort de l'être qui les contacte.

Écologie : Toute créature mourante est de la nourriture potentielle, y compris les autres jacals. Il est à noter que les jacals ne se nourrissent pas des membres agonisants de leur propre meute, ils les abandonnent, les laissant se débrouiller seuls. Une meute de jacals peut même se trouver dans une ville, mais seulement de nuit. Ils ne restent jamais longtemps dans un village ou dans une cité car sinon, ils sont quasiment sûrs d'être dénichés et chassés. Cela inclue habituellement une recherche psionique puisqu'ils savent très bien

se dissimuler. Certains nobles blasés ont un jacal pour animal domestique, le nourrissant des émotions d'esclaves ou de gladiateurs mourants. Un jacal nourri de cette façon sera très loyal envers le noble, celui-ci devenant son chef de meute pour ainsi dire. L'entretien d'un jacal est très coûteux car les esclaves et les gladiateurs qui auraient dû vivre meurent bien plus tôt si un jacal est dans les environs.

On peut tirer un grand prix de la fourrure d'un jacal, mais il en faut un grand nombre pour pouvoir faire quelque chose qui puisse être vendu. Sur la plupart des marchés, la fourrure de jacal rapporte 100 pc au mètre carré, mais dix fourrures de jacal intactes sont nécessaires pour produire une telle surface. La fourrure est utilisée dans la manufacture de vêtements. Ceux-ci ressemblant au coton dans leur capacité à "respirer" et sont très seyants.

Kank sauvage

CLIMAT/TERRAIN :	Déserts de Pierres, Plateaux
FREQUENCE :	Commun
ORGANISATION :	Ruche
CYCLE ACTIF :	Quelconque
REGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRESOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE PRESENT :	5-500
CLASSE D'ARMURE :	5
DEPLACEMENT :	15
DES DE VIE :	3
TAC0 :	17
NOMBRE D'ATTAQUES :	1 ou 2
DEGATS PAR ATTAQUE :	1-6 ou 1-6/1-8
ATTAQUES SPECIALES :	Ecrasement / Poison
DEFENSES SPECIALES :	Néant
RESISTANCE A LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	G (2,40 de long)
MORAL :	Moyen (8-10)
VALEUR PX :	175



.ous les kanks d'Athas ne sont pas élevés par les pâtres nomades ; :. nombreux troupeaux de kanks sauvages parcourent librement Plateaux.

Les kanks sont de grands insectes dociles, à l'exosquelette noir ..gmenté et chitineux couvrant leurs tête, thorax et abdomen. Ils ..uvent grandir jusqu'à 2,40 m de longueur, 1,20 m de hauteur et ..uvent peser jusqu'à 180 kg. Sur le devant de leur tête, les kanks nt dotés de deux pinces tranchantes qu'ils utilisent à la fois pour nourrir et pour se battre. Le thorax lui, a six pattes, chacune ayant on extrémité une griffe puissante lui permettant de s'accrocher .x sol. Comme la plupart des insectes, l'abdomen du kank n'a pas .ppendice et est porté par le reste du corps.

mbat : Quand les kanks combattent, c'est généralement les .dats de la ruche qui le font car ce sont eux qui sont les mieux .ipés pour cela. Le soldat attaque de ses pinces qui infligent 1d8 .nts de dégâts sur un coup réussi. Tout être touché se voit en outre .culé un poison de classe O (sauvegarde contre le poison ou .alysie pendant 2-24 rounds). Si le jet d'attaque a été de 15 ou plus .ue la cible a été touchée, celle-ci a été agrippée et prendra à .que round consécutif 1d6 points de dégâts par écrasement en .s des 1 à 8 points de dégâts et du poison. Se libérer de l'emprise kank nécessite un jet de Force à -2. La victime peut se faire aider es compagnons pour s'en détacher ; pour cela, il faut qu'ils ent un total de 5 points de dégâts aux pinces du soldat.

Habitat/Société : En tant qu'insectes, les kanks s'organisent en ruches composées de soldats, de nourrices et de reines reproductrices. Les soldats servent d'ouvriers et rassemblent des matériaux pour construire les nids des reines reproductrices mais assurent aussi la protection des reines et des nourrices. Les soldats servent aussi à amener de la nourriture pour les adultes de la ruche. Cette nourriture est composées de presque tous les types de feuilles et parfois, d'un animal.

Les kanks nourrices sécrètent de gros globules de miel vert de la taille d'un melon, qui est utilisé pour nourrir les jeunes. Ces globules sont fixés sur l'abdomen des productrices et sont même utilisés, quand la nourriture se fait rare, pour nourrir les plus vieux individus comme les plus jeunes.

Les reines reproductrices sont les kanks qui produisent les œufs, généralement par groupe de 20 à 50. Une fois que ces œufs sont pondus, c'est le devoir des soldats de défendre férocement les lieux jusqu'à ce qu'ils éclosent.

Les kanks sauvages choisissent un lieu de ponte dans une région où se trouve une abondante source de nourriture végétale.

Ecologie : Les globules de miel que produisent ces kanks sont très agréables et l'on en tire un prix élevé dans le commerce ou le troc. Ils peuvent nourrir un homme pendant plusieurs jours sans autre forme de nourriture.

L'exosquelette de kank peut faire une armure quand il est nettoyé, mais il est très cassant et a 20 % de chances de se briser lorsqu'il est frappé par une arme. Une utilisation beaucoup plus fréquente de ce squelette est dans la construction de golem de chitine, des automates créés par des puissants mages profanateurs.

Kirre

CLIMAT/TERRAIN :	Versant Forestier
FREQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Meute
CYCLE ACTIF :	Diurne
REGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Faible (5-7)
TRESOR :	Néant (A)
ALIGNEMENT :	Neutre
NB PRESENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	7
DEPLACEMENT :	15
DES DE VIE :	6+6
TAC0 :	13
NB D'ATTAQUES :	7
DEGATS/ATTAQUE :	1-4/1-4/1-6/1-8/1-4/1-4/1-6
ATTAQUES SPECIALES :	Psioniques
DEFENSES SPECIALES :	Néant
RESISTANCE A LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	G (2,40 m de long)
MORAL :	Très Stable (13-14)
VALEUR PX :	650

RESUME DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
5	2/2/10	SP,EC,EP/BP,FI,TV	15	100

Psychokinésie — *Sciences* : force projetée ; *Dévotions* : amollissement, lévitation.
Télépathie — *Sciences* : souffle psionique, tour de la volonté de fer ; *Dévotions* : crainte, écrasement psychique, excitation du ça, bouclier de la pensée, forteresse intellectuelle, détection de la vie, contact.

Le kirre est un des animaux les plus féroces des forêts et des jungles d'Athas. Ressemblant au tigre en de nombreux points, le kirre n'est pas un animal à ignorer.

A première vue, le kirre ressemble à un grand félin, mais si on l'examine de plus près, les différences deviennent rapidement évidentes. Le kirre fait 2,40 m de long et a huit pattes, dont chacune est armée de griffes très acérées. Il est aussi doté de deux cornes de chaque côté de la tête et d'une queue tranchante barbelée qu'il utilise souvent comme une arme. Sa gueule est grande et garnie de dents aiguës qui servent principalement à déchirer la chair de proies mortes. Le kirre a une fourrure semblable à celle du tigre (les deux sont rayés), mais là où l'un est rayé de noir et orange, l'autre est rayé marron et gris. Cette couleur reste la même sur tout le corps à l'exception de la tête qui est entièrement grise. Les yeux jaunes de cette créature sur le gris de sa tête lui donnent une apparence effroyable.

Combat : Etant par nature des prédateurs, les kirres sont très bien équipés pour le combat. Ils sont très rapides ce qui leur donne un -1 aux jets d'initiative. Si le MD utilise les "modificateurs optionnels à l'initiative", les kirres sont considérés comme des petites créatures, ne recevant qu'un modificateur de +3, au lieu de +6 pour les grandes créatures.

Chaque round, un kirre peut attaquer jusqu'à sept fois avec ses membres, ses dents, ses cornes et sa queue. Ses premières attaques auront lieu avec ses deux pattes avant, suivront la morsure et



l'attaque avec les cornes. Il attaquera ensuite avec ses griffes secondaires et sa queue. Chaque griffe inflige 1d4 points de dégâts, la morsure et la queue font tout deux 1d6 points et l'attaque des cornes fait 1d8 points.

Comme nombre de créatures d'Athas, les kirres ont des pouvoirs psioniques naturels ; au lieu de faire des attaques multiples, le kirre peut utiliser un de ses pouvoirs psioniques comme toute créature psionique normale. En outre, il est doté de modes de défense psioniques naturels qui sont toujours considéré comme étant actifs. Cela lui donne de puissantes protection contre des adversaires psioniques (en supposant qu'il ait assez de PFP pour pouvoir utiliser ses modes de défense.).

Habitat/Société : Les kirres sont normalement des créatures solitaires, jusqu'à l'approche de la saison des amours où un mâle et une femelle s'accouplent et produisent des rejetons. Les portées sont d'environ 3 à 5 jeunes. Les kirres sont des mammifères et les femelles ont du lait dont elles nourrissent leurs petits pendant les cinq premiers mois après lesquels ils commencent à manger de la nourriture solide telle que des petits animaux des forêts ou d'autres mammifères.

Quand la femelle est prête à mettre bas, elle se met en quête d'une tanière avec son compagnon dans une région isolée de la région où il est peu probable qu'ils soient dérangés. Pendant les cinq mois suivant les naissances, le mâle et la femelle protègent férocement leur tanière et essaieront de tuer toute créature menaçant leurs petits.

Ecologie : Le kirre est le gibier favori de nombreuses tribus de chasseurs qui vivent dans les forêts d'Athas. La viande de kirre est une des plus fines d'Athas et est recherchée par beaucoup. Mais, à part être une source de nourriture, le kirre a aussi d'autres utilisation quand il est mort ; ses cornes peuvent être coupées et servir de pointes de lances, dans certains cas, elles peuvent être façonnées en dagues décorées. En outre, le bout de la queue d'un kirre se termine par une pointe d'os tranchante de laquelle on peut faire soit une pointe de flèche, soit une fléchette.





Mégapède

CLIMAT/TERRAIN :	Déserts de Sable, Plaines Salées
FREQUENCE :	Très Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Nocturne
REGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRESOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE PRESENT :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	3
DEPLACEMENT :	12
DES DE VIE :	10
TAC0 :	11
NB D'ATTAQUES :	5 ou 1
DEGATS/ATTAQUE :	1-6 (x 5) ou 3-30
ATTAQUES SPECIALES :	Poison (Classe B)
DEFENSES SPECIALES :	Néant
RESISTANCE A LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	Titanesque (30-45 m de long)
MORAL :	Stable (11-12)
VALEUR PX :	4.000

RESUME DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
-	3/7/10	CE,PM,SP,EP/FI, BM,BP,TV	15	150

·chokinésie — *Sciences :* détonation, désintégration, force proje-·e ; *Dévotions :* amollissement.

·chométabolisme — *Sciences :* champ mortel, assimilation d'éner-·ie ; *Dévotions :* biorétroaction, pouvoir caméléon, douleur double, ·duction.

·élépathie — *Sciences :* tour de la volonté de fer, lien spirituel, ·uffle psionique ; *Dévotions :* aversion, pression mentale, cingle-·ent de l'ego, écrasement psychique, bouclier de la pensée, barrière ·entale, forteresse intellectuelle, contact.

·s mégapèdes sont des mille-pattes colossaux qui rôdent dans les ·serts de sable d'Athas

Les mégapèdes sont très semblables aux mille-pattes normaux ·e n'est par la taille, ils ont un très long corps segmenté (de 30 à ·5 m) doté d'une paire de pattes tous les 60 cm environ. Ces pattes ·surent 1,50 m de long et se terminent en griffes flexibles. Le corps ·t couvert d'une peau bulbeuse couverte de fourrure qui lui sert de ·udo-exosquelette.

·mbat : De par sa taille, le mégapède est parfaitement capable de ·défendre au combat.

Au contact, il peut attaquer de trois manières différentes, la ·mière est d'attaquer jusqu'à cinq fois une ou plusieurs cibles ·c ses pattes, si la portée est bonne (1,50 m). Chaque patte fait 1d6 ·nts de dégâts par coup. Le deuxième type d'attaque est l'extra-·inaire morsure dont le mégapède est capable, elle fait 3 à 30 ·nts de dégâts mais ne peut être utilisée en même temps qu'une ·que avec les pattes. Les créatures mordues doivent sauvegar-· contre le poison ou perdre 20 points de dégâts supplémentai-· Les jets de sauvegarde réussis n'ajoutent que 1 à 3 points de ·âts.



La troisième méthode de combat est le combat psionique ; ce sont en effet de puissantes créatures psioniques qui peuvent employer jusqu'à deux pouvoirs psioniques différents par round si elles n'entrent pas en combat physique dans ce round. Comme beaucoup de créatures athasiennes, les mégapèdes possèdent des modes de défense naturelle qui sont toujours considérés comme étant actifs tant qu'ils ont les PFP pour les alimenter. Ils peuvent utiliser un mode de défense quand ils le veulent et sans considération des autres actions qu'ils font en parallèle.

Habitat / Société : Les mégapèdes sont, à l'exception du Dragon et de la bête de cauchemar, la chose qui rend les voyages dans les déserts de ce monde impitoyable très dangereux. Leur taille ne leur permet pas de se dissimuler, la plupart toutefois vivent sous les sables du désert, ne faisant surface que pour dévorer un infortuné passant. Les troupeaux d'erdlus et même les kanks composent la nourriture favorite des mégapèdes, mais ils peuvent survivre pendant des semaines en ne se nourrissant que de plantes.

Quand un mégapède est prêt à pondre, il se trouve un endroit isolé, si possible dans les déserts rocheux des Plateaux, et commence à faire un cocon dans lequel il placera ses œufs. Un seul cocon peut mesurer jusqu'à 18 mètres et peut contenir jusqu'à 3 œufs. Ce cocon servira pendant 4 à 5 semaines, temps nécessaire au jeunes pour éclore. A leur naissance, ils mesurent de 6 à 9 mètres et atteignent leur taille adulte trois mois après. Bien que le mégapède ne soit pas particulièrement protecteur, il défendra ses œufs, principalement par instinct, contre toute créature les menaçant.

Ecologie : Les griffes du mégapède peuvent être utilisées comme pointes de flèches ou de carreaux d'une nature très efficace. Ces projectiles en effet, seront +1 aux dégâts (notez que cela ne signifie pas pour autant que ces armes soient magiques.). De plus, les glandes à poison de la bête peuvent en être découpées et emmenées ; le poison qu'elles contiennent (Classe B), reste actif pendant un mois, temps après lequel il sèche et perd toute valeur.



Mûl sauvage

CLIMAT/TERRAIN :	Les Plateaux
FREQUENCE :	Commun
ORGANISATION :	Clans
CYCLE ACTIF :	Quelconque
REGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)
TRESOR :	L (C)
ALIGNEMENT :	Quelconque
NOMBRE PRESENT :	2-7 (1-6 + 1)
CLASSE D'ARMURE :	8 (10)
DEPLACEMENT :	9
DES DE VIE :	5+5
TAC0 :	15
NB D'ATTAQUES :	1
DEGATS/ATTAQUE :	1-8 (arme) + 1 (Force)
ATTAQUES SPECIALES :	Psioniques
DEFENSES SPECIALES :	Néant
RESISTANCE A LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	M (1,83 à 2,10 m de haut)
MORAL :	Stable (11-12)
VALEUR PX :	270

RESUME DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
3	2/2/7	PM/NS,BP	13	80

Psychokinésie— *Sciences :* télékinésie ; *Dévotions :* lévitation, contrôle d'un corps.
Télépathie— *Sciences :* lien spirituel ; *Dévotions :* pensées dissimulées, infliger la douleur, pression mentale, néant spirituel, bouclier de la pensée, contact, invisibilité.

Les mûls sont issus d'un croisement artificiel entre nain et humain, que l'on élève pour les combats de gladiateurs qui sont fréquents sur Athas. Alors que tous sont nés en captivité, certains se sont échappés et se sont installés dans les plaines et les oasis des déserts athasiens.

Les mûls sont de robustes humanoïdes mesurant en moyenne 1,83 à 1,99 m pour un poids de 136 kg. Alors que leur taille vient de leur côté humain, leur corps musclé et trapu est une caractéristique évidente de leur parenté avec les nains. Ils ont une peau pâle qui peut parfois avoir une coloration cuivrée. Les mûls ont un visage qui est indéniablement humain bien que leurs oreilles soient ramenées vers l'arrière et soient légèrement pointues. Tous les mûls, mâles ou femelles, n'ont aucun poils ou cheveux sur le visage et la tête.

Combat : Il y a peu de mûls sauvages qui ne finiront pas leur vie au cours d'un combat. Ils sont chassés par des chasseurs de prime engagés par des arkhontes ou des nobles qui organisent des jeux de gladiateurs. Au combat, ce sont des combattants très efficaces.

La plupart portent des armures de cuir, qui est la plus répandue sur Athas. C'est généralement la même armure qu'ils avaient lorsqu'ils se sont enfuis et leur donne une protection adéquate (CA 8). Souvent, ils auront avec eux un bouclier de petite taille ou de taille moyenne, un autre souvenir de leur fuite.

La plupart des mûls sont armés d'une épée longue, bien que l'on puisse en trouver qui aient soit des épées courtes (moins souvent) soit des masses (plus souvent). La plupart seront des armes d'os ou de pierre, mais on en a vu qui avaient des armes d'obsidienne et même de métal. Quand ils utilisent une arme les mûls sauvages reçoivent un +1 aux dégâts grâce à leur Force inhabituelle.

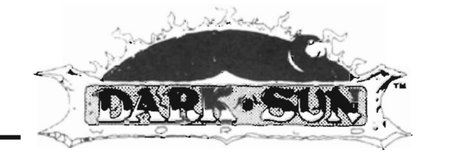


En outre, comme de nombreuses créatures sur Athas, ils sont naturellement psioniques. La plupart d'entre eux (75%) ont des talents natifs, ne possédant que une ou deux capacités psioniques. Toutefois, quelques-uns (25%) sont de véritables psionicistes, capables d'utiliser toutes sortes de pouvoirs psioniques.

Habitat / Société : Les mûls sauvages se rassemblent rarement en groupes importants, car ils préfèrent former des petits clans de 2 à 7 individus. Ces clans sont souvent constitués des mûls qui ont réussi à s'enfuir ensemble et qui, pour mieux se défendre, ne se séparent pas après avoir acquis leur liberté. Ces clans s'installent habituellement dans les déserts rocheux d'Athas, dans ces régions où les plaines et les déserts des Plateaux se rencontrent. La végétation étant rare, de nombreux mûls sont devenus des animaux, qui peuvent même considérer les autres races humanoïdes comme une source de nourriture. C'est la raison pour laquelle les autres races ont très peur des mûls sauvages. Sentiment, que partagent les mûls à leur égard puisqu'ils sont particulièrement paranoïaques envers tout ceux qu'ils pourraient rencontrer, qui pourraient être des chasseurs de prime à la solde d'arkhontes ou de nobles des jeux de gladiateurs. Il y a très peu de chances qu'un clan fasse confiance à quelqu'un qu'ils pourraient rencontrer, excepté les groupes d'aventuriers contenant un mûl. Mais même dans ce cas, les clans sont extrêmement soupçonneux, pensant qu'ils ne peuvent avoir confiance en personne.

Tous les mûls sont stériles et aucun clans ne comprendra d'enfants. La seule fois ou un jeune mûl sera rencontré dans la nature, ce sera au sein d'un groupe d'adultes avec lequel il s'est enfui. Puisque, par définition, les mûls sont des esclaves, ils ne vont que très rarement dans les villes une fois qu'ils se sont échappés. Tout mûl sauvage rencontré dans les murs d'une cité athasienne sera capturé et, très probablement, exécuté publiquement afin de décourager toute velléité de fuite chez les autres mûls.

Ecologie : Tout comme les mûls peuvent parfois chasser et manger d'autres races humanoïdes, ils sont eux-mêmes chassés. Certaines tribus thri-kreen les chassent ce qui crée une animosité entre ces deux races.



Nuée d'insectes athasiens

	Sauterelles	Mini-kanks
CLIMAT/TERRAIN :	Plaines Quelconques	Plaines Quelconques
FREQUENCE :	Très Rare	Très Rare
ORGANISATION :	Essaim	Essaim
CYCLE ACTIF :	Diurne	Diurne
REGIME :	Omnivore	Omnivore
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Aucune (0)
TRESOR :	Néant	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre
NOMBRE PRESENT :	2.000-5.000 (1d4 + 1 x 1000)	2.000-5.000 (1d4 + 1 x 1.000)
CLASSE D'ARMURE :	10	10
DEPLACEMENT :	V 18 (A)	V 15 (A)
DES DE VIE :	1 par 10 insectes	1 par 15 insectes
TAC0 :	Spécial	Spécial
NOMBRE D'ATTAQUES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
DEGATS PAR ATTAQUE :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
ATTAQUES SPECIALES :	Voir ci-dessous	Absorption de sang
DEFENSES SPECIALES :	Néant	Néant
RESISTANCE A LA MAGIE :	Néant	Néant
TAILLE :	Mi (20 cm)	Mi (13 cm)
MORAL :	Moyen (8-10)	Moyen (8-10)
VALEUR PX :	65 par 10 insectes	65 par 10 insectes

Les insectes d'Athas sont d'une race très robuste et leurs nuées font partie des fléaux les plus catastrophiques que le monde ait jamais connu.

Il existe deux races d'insectes qui font partie des nuées des déserts d'Athas. La première est une variante des sauterelles communes et l'autre est une petite version du kank.

Sauterelles d'Athas

Elles mesurent environ 20 cm et ressemblent énormément à de grosses sauterelles marron. Elles ont des ailes de 13 cm qui leur permettent de voler extrêmement vite avec une excellente manœuvrabilité.

Combat : Rien ne peut résister à l'attaque d'une nuée. Un seul de ces insectes est déjà suffisamment dangereux, mais plusieurs milliers ensembles sont dévastateurs. Seule, une sauterelle peut attaquer trois fois avec ses deux pattes avant et ses mandibules. Chaque attaque réussie fait 1-2 points de dégâts. Une sauterelle a un point de vie et mourra si elle est frappée par une arme.

Toutefois, quand elles constituent un essaim, elles sont bien plus meurtrières et, quand une créature en rencontre un, elle se couvre totalement de la tête aux pieds de ces insectes qui l'attaquent, jusqu'à ce qu'il n'en reste que des os. Quand une créature est prise dans une nuée, jetez 1d4 et multipliez le résultat par 20 pour déterminer le nombre d'insectes qui l'attaquent. Les sauterelles attaquent avec un TAC0 de 10. Faites trois jets d'attaque et déterminez combien de points de dégâts a pris la victime. Multipliez ensuite ce nombre par la moitié des insectes attaquants, ce sera le nombre total de points de dégâts qui seront infligés. Une fois la victime au sol, morte, son cadavre sera rongé jusqu'aux os en 3 rounds. Toute créature prise dans un essaim verra son mouvement divisé par trois.

Habitat/Société : Les essaims ne se rassemblent que très rarement, généralement une fois tous les trois ou quatre ans. Les êtres les plus



touchés par ce fléau sont les pâtres nomades qui y laissent souvent des troupeaux entiers de kanks ou d'erdlus. Vu de très loin, une nuée d'insectes ressemble à un petit nuage noir se déplaçant rapidement dans le désert. La surface occupée par un essaim est d'environ 100 mètres carrés.

A part le danger qu'ils représentent pour la population, les insectes athasiens dévastent aussi des kilomètres et des kilomètres de végétation.

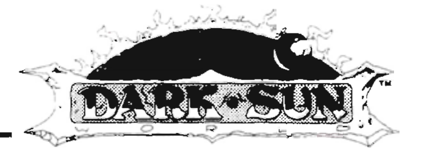
Ecologie : Malgré les destructions massives, les essaims ont un effet positif, ils éliminent un grand nombre de rongeurs et de petits animaux vivant dans le désert.

Mini-kanks

L'autre type d'insecte est une espèce de petits kanks. Ce petit cousin du kank fait 13 cm de longueur et possède des ailes de 8 cm.

Combat : Les nuées de mini-kanks sont très semblables à celles des sauterelles en ce qui concerne leur nombre, mais ils diffèrent par leurs attaques ; alors que les sauterelles déchirent et mâchent leurs victimes jusqu'à ce qu'il n'en reste que des os, les mini-kanks eux, sont des buveurs de sang. Quand un essaim s'attaque à une créature, 10 à 40 (1d4 x 10) insectes suffiront à la tuer en buvant son sang. Un seul mini-kank peut boire 3 points de vie, un par round. Un être attaqué par un essaim doit réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou perdre un nombre de points de vie égal au nombre d'insectes qui l'attaquent. Un jet de sauvegarde réussi divise ces dégâts par deux. Cette attaque continuera pendant trois rounds après lesquels les mini-kanks s'en iront. Si la victime a survécu, une nouvelle attaque aura lieu au round suivant, répétant le processus décrit ci-dessus, jusqu'à ce que la victime soit morte. Tout comme les sauterelles, les nuées de mini-kanks réduisent le mouvement des créatures attaquées au tiers.

Habitat/Société : Les nuées de mini-kanks sont un peu plus petites que celles de sauterelles (75 mètres carrés), mais elles se déplacent plus vite.



Oiseau-roc athasien

CLIMAT/TERRAIN :	Montagnes
FREQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Famille
CYCLE ACTIF :	Diurne
REGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRESOR :	C
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE PRESENT :	1-2
CLASSE D'ARMURE :	6
DEPLACEMENT :	6, V 48 (D)
DES DE VIE :	15
TAC0 :	5
NB D'ATTAQUES :	2 ou 1
DEGATS/ATTAQUE :	3-18/3-18 ou 5-30
ATTAQUES SPECIALES :	Surprise, agrippement
DEFENSES SPECIALES :	Néant
RESISTANCE A LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	T (15 m de long + envergure)
MORAL :	Stable (11-12)
VALEUR PX :	9.000
PSIONIQUES :	Néant



L'oiseau-roc athasien est un énorme oiseau de proie qui vit dans les régions montagneuses chaudes d'Athas. On sait qu'il est capable d'emporter de grosses créatures (kanks, inix et erdlus) pour s'en nourrir.

L'oiseau-roc ressemble à un grand aigle au plumage brun foncé ou blanc sale. Ces oiseaux géants font 15 mètres de long du bec au bout de leur queue et ont une envergure maximum de 30 mètres.

L'oiseau-roc a un langage très limité, qui lui est utile pour prévenir son compagnon de la présence d'un danger ou, plus probablement, de la présence de nourriture.

Combat : L'oiseau-roc fond sur sa proie, l'attrape dans ses puissantes serres et l'emmène à son nid pour l'y dévorer à loisir. Les dégâts qui en résultent sont de 3d6 par pattes. La plupart du temps (90%), un oiseau-roc n'emporte sa proie que si ses deux pattes l'ont touchée; si une seule patte a touché, il laisse tomber sa proie et vient refaire une attaque pour tenter une nouvelle fois de l'agripper. Une fois la victime bien étreinte, il s'envole jusqu'à sa tanière. Si la créature résiste, l'oiseau-roc la frappe de son bec acéré, lui infligeant 5d6 points de dégâts.

Il y a 60% de chances qu'un humain, un humanoïde ou un demi-humain capturés, aient leurs deux bras cloués à leur corps, rendant impossible l'utilisation d'une arme ou d'un sort qui requiert des gestes. L'oiseau-roc laissera tomber sa proie s'il prend au moins un quart de ses points de vie en dégâts. Il peut attraper deux créatures en même temps si elles se trouvent à moins de 3 mètres l'une de l'autre.

L'oiseau-roc vole d'habitude à 900 mètres d'altitude et cherche des proies de ses yeux perçants. Quand il a vu une cible intéressante, il plonge silencieusement. Cette attaque silencieuse donne une pénalité de -3 au jet de surprise de son adversaire.

Habitat / Société : Les nids des oiseau-rocs sont faits de branches et d'arbres et se trouvent dans les plus hautes régions de la Cordillère. Les oiseau-rocs nichent rarement à proximité les uns des autres, aussi, un nid sera généralement à 80 km du suivant. Il y a 25% de chances de trouver 1d3 +1 œufs dans un nid d'oiseau-roc, ces œufs, vendus à des marchands spécialisés en objets rares ou exotiques, peuvent rapporter 2d6 x 100 pièces de céramiques. Ce prix peut atteindre le double si il est vendu à un entraîneur ou à un monteur d'oiseau-roc potentiel. Comme on peut s'y attendre, les parents protégeront leur nid et ce qu'il contient jusqu'à la mort et gagneront, dans ce cas, un bonus de +1 à leurs jets d'attaque.

Le trésor d'un oiseau-roc est généralement disséminé dans et sous le nid, car la créature n'a que faire d'un trésor ; ce n'est que ce qui reste de ses victimes. Si l'oiseau-roc a attrapé un animal de bât, le trésor peut être de la marchandise telle que des épices, des tapis, des parfums ou même des bijoux.

Ecologie : Comme nous l'avons dit ci-dessus, les oiseau-rocs ne nichent pas les uns près des autres, une telle concentration de prédateurs dévasterait la région. Les oiseau-rocs servent à limiter le nombre de grands prédateurs.

On dit que les plumes de l'oiseau-roc sont un ingrédient vital pour la fabrication d'ailes et de balais volants. L'utilisation de ces plumes pour un sort de *vol* ajoutera 1d20 minutes à la durée du sort. Ce qui est moins bien connu, c'est le fait qu'un mage écrivant un sort de *vol* avec une plume parfaite d'oiseau-roc, lui permettra d'écrire le double du nombre de sorts qui peut normalement être écrit avec une quantité d'encre donnée (il ne reste généralement à un oiseau-roc tué au combat, pas plus de 1d20 plumes parfaites, en effet, elles ne doivent pas être endommagées et être parfaitement propres pour permettre un telle utilisation).

Les oiseau-rocs sont parfois apprivoisés et utilisés comme montures. L'article qui suit détaille cette pratique.

Devenir un chevaucheur d'oiseau-roc

La méthode préférée pour capturer un oiseau-roc vivant est de le piéger en attachant un gros appât, probablement un erdlu, et de dissimuler d'énormes filets, soit par magie soit en les couvrant de



sable ; quand l'oiseau-roc fond sur l'animal, les filets sont lancés par-dessus la créature, généralement au moyen de carreaux de baliste ou, là encore, par magie. Un oiseau-roc piégé se débattra jusqu'à ce qu'il réalise qu'il ne peut plus voler, il cesse alors tout mouvement. Pour déterminer si l'oiseau-roc peut déchirer le filet et s'enfuir, il est considéré comme ayant une Force de 24, ce qui lui donne 95% de chances de percer un filet ordinaire. Par conséquent, les filets utilisés doivent être très résistants. Un filet renforcé, doit être fait de cordes d'au moins 2,5 cm d'épaisseur et réduit les chances de se libérer du monstre à seulement 60%. Un filet fait entièrement de cordes de cha'thrang est le plus efficace, ne donnant à l'oiseau-roc que 40% de chances de déchirer le filet et de s'enfuir. La quantité de corde nécessaire à la fabrication d'un tel filet, le rend très difficile à acquérir. Puisque que les oiseau-rocs ont une vue très perçante, la dissimulation du filet et des chasseurs doit être parfaite ; à moins qu'ils ne soient magiquement ou psioniquement cachés, l'oiseau-roc reçoit un jet de surprise normal et, à moins qu'il ne soit surpris, il détecte que quelque chose ne va pas et s'en va à la recherche d'une autre proie.

L'autre alternative est de couver et d'élever soi-même un oiseau-roc mais cela prend du temps et coûte cher. Un œuf doit être maintenu au chaud et au sec, la période d'incubation est de trois mois. Il est laissé à la discrétion du MD de déterminer combien de temps il restait avant l'éclosion de l'œuf lorsqu'il a été trouvé. A l'éclosion, l'oiseau-roc mesure 1,50 m de long et a des petits bouts d'ailes de 3,90 m ; il est extrêmement affamé et de nombreux entraîneurs insouciants sont devenus les premiers repas de l'oiseau. Le poussin doit être nourri avec au moins quatre gros animaux par jour. Il semble que les oiseaux-rocs profitent mieux avec la viande d'erdlus. Cela continue pendant un an et chaque jour, le poussin doit être nourri par la même personne qui doit en outre, rester plusieurs heures par jour avec lui (généralement après les repas), en parlant et "créant des liens" avec l'oiseau. Après un an à ce rythme, l'oiseau-roc est près à s'envoler et son entraînement peut commencer. Ces poussins se "lient" à leur entraîneur, ne permettant jamais à quiconque de les chevaucher à moins que l'entraîneur ne soit présent. Ce dernier est le seul à pouvoir les contrôler. Un oiseau-roc lié se battra à mort pour son propriétaire, même à l'âge de six mois.

Même s'il est difficile de capturer ou d'élever un oiseau-roc vivant, il n'en reste pas moins que c'est le plus facile ; car, une fois capturé, il doit être entraîné, et son propriétaire ferait bien d'avoir aussi un troupeau d'erdlus en trop. Un oiseau-roc adulte a besoin de kg de viande par jour, uniquement pour ne pas mourir d'inanition. Il mangera le double s'il le peut, et son propriétaire fera bien de rassasier s'il ne veut pas être au menu.

Quand il a été capturé adulte, l'oiseau-roc met trois mois à se calmer. Pendant cette période, si une personne lui apporte sa nourriture, lui parle (de l'extérieur de la cage) et en général le traite bien, l'oiseau devrait lui permettre de l'approcher sans essayer immédiatement de le dévorer. Il faudra encore deux mois de contact, d'alimentation et d'attention pour que l'oiseau-roc accepte d'être monté, mais uniquement par son entraîneur. Puisque les adultes ne se lient pas avec leur propriétaire, l'amitié est à peu près la seule chose que puisse espérer le chevaucheur.

Quand l'animal est prêt à être chevauché, une selle spéciale doit être placée sur son dos. Ces selles sont dotées de lanières passant sous le bas de la poitrine et juste derrière les pattes. Celle-ci comprend un siège pour le cavalier et un endroit où fixer un chargement de ses possessions. Sinon, un oiseau-roc peut facilement porter huit créatures de la taille d'un homme ; il existe des selles qui sont fabriquées à cet effet. Cela ne dépend que du chevaucheur de les installer, puisque ces selles doivent être fixées sur son oiseau-roc. Lui seul peut les mettre, bien qu'un tanneur ou un maroquinier puisse l'aider dans la fabrication de la selle. Au début, l'oiseau-roc doit avoir des œillères, bien qu'il soit capable d'apprendre à respecter les ordres parlés.

Après toutes ces préparations, vient le temps du premier vol, l'oiseau doit être monté puis lancé dans les airs ; ceci est un moment capital qui détermine le succès ou l'échec de toute l'opération.

Le MD doit juger alors de la qualité du traitement dont a bénéficié l'oiseau-roc, prenant en compte l'alimentation, l'attention et l'affection en général de l'entraîneur pour son oiseau. Si ce traitement à été exemplaire, le chevaucheur peut faire un jet normal de compétence de Maîtrise des Animaux. (Un chevaucheur lié recevra un bonus de -5 à ce jet). S'il est moins qu'exemplaire, le MD pourra imposer un modificateur pouvant aller jusqu'à une pénalité de -10 sur ce jet. Une réussite signifie que le cavalier a pris le dessus sur son animal et va pouvoir travailler avec lui. Un échec signifie que l'oiseau-roc se rebelle et essaie de s'échapper ; il fera des tonneaux, des vrilles, essaiera de frapper le cavalier avec son bec, il fera en fait tout son possible pour s'en débarrasser. Cela continuera pendant une heure par point d'échec à la compétence. Si le cavalier a réussi à rester en selle tout ce temps, l'oiseau finira par abandonner et par accepter son chevaucheur.

La méthode la plus rapide et la plus dangereuse pour apprivoiser un oiseau-roc est de lui mettre une selle et de le monter aussitôt après sa capture. On le relâche et son cavalier doit faire de son mieux pour rester dessus. La bataille dans les airs est quelque chose à voir, elle ne dure jamais moins d'un jour et peut durer jusqu'à deux jours complets (5d6 + 20 heures). Pendant les quatre premières heures, le cavalier ne peut rien faire d'autre que de s'accrocher, chaque heure qui suit, il doit parler et essayer de calmer l'oiseau-roc. Le chevaucheur doit avoir la compétence d'Équitation en Vol et doit réussir un jet chaque heure que durera le vol. Il doit aussi avoir la compétence de Maîtrise des Animaux, mais ne pourra faire de jet avant six heures de vol. Ce jet se fera avec une pénalité de -12 et devra être fait toutes les heures. Le nombre d'heures passées à chevaucher est soustrait au jet de dé, un pour trois heures. Si/quand le jet est inférieur au score de compétence du cavalier, celui-ci a brisé l'oiseau-roc.

On raconte des histoires de cavaliers ayant réussi à rester sur l'animal ou à s'y attacher, pour finir par s'endormir pendant le vol. Généralement, on ne les revoyait jamais, car l'oiseau retournait à son nid où son compagnon faisait rapidement un repas du cavalier surpris. Un cavalier reposé ne devrait pas avoir de problèmes à rester éveillé pendant au moins quinze heures, mais chaque heure après cela, il devra faire un jet de Constitution. Cela ne s'applique bien sûr pas aux mûls et aux thri-kreens. Les druides et les êtres pouvant parler aux animaux divisent le temps de vol par deux.

Une fois entraîné ou brisé, on peut apprendre à un oiseau-roc à plonger et attaquer sur commande en y accordant deux mois supplémentaires. La selle et le harnais sont gênants pour les attaques de bec, aussi, on leur préfère les attaques qui visent à ramasser un adversaire, s'élever haut dans les airs et le relâcher pour qu'il se fracasse au sol. Un oiseau-roc harnaché peut attaquer avec son bec avec un malus de -4 pour toucher et son cavalier ne peut rien faire que s'accrocher. Les armes de contact sont peu utiles aux chevaucheurs, bien qu'une grande lance puisse être une arme dévastatrice. Elle fait double dégâts contre un autre cavalier ou contre un grand adversaire au sol. Un oiseau en train de planer est aussi un bon endroit d'où tirer à l'arbalète. Un oiseau-roc peut être entraîné à emporter des rochers et à les laisser tomber sur ordre. Il peut emporter deux rochers de 90 kg sans perte de vitesse ou de manœuvrabilité. Chaque rocher inflige 5d10 points de dégâts

Un oiseau-roc est aussi une excellente bête de somme ; monté d'un seul cavalier, il peut porter 450 kg de matériel sans réduction de vitesse ou de manœuvrabilité. En cas de nécessité, l'oiseau peut emporter deux fois ce poids bien que cela réduise sa vitesse à 36 et sa manœuvrabilité à E. Un oiseau-roc peut même être entraîné à chasser pour son maître et retourner au camp avec sa proie.



Petit-homme renégat

CLIMAT/TERRAIN :	Jungle tempérée / Versant Forestier
FREQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Tribu
CYCLE ACTIF :	Quelconque
REGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Elevée (13-14)
TRESOR :	P (D)
ALIGNEMENT :	Chaotique Neutre
NOMBRE PRESENT :	2-12
CLASSE D'ARMURE :	8
DEPLACEMENT :	9
DES DE VIE :	5
TAC0 :	15
NOMBRE D'ATTAQUES :	1
DEGATS PAR ATTAQUE :	1-6 (arme)
ATTAQUES SPECIALES :	Psioniques
DEFENSES SPECIALES :	Néant
RESISTANCE A LA MAGIE :	Néant
TAILLE :	P (90 cm de hauteur)
MORAL :	moyen (8-10)
VALEUR PX :	Non-Psioniste : 270 Psioniste : 420



RESUME DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc/Sci/Dév	Attaque/Défense	Score	PFP
6	3/4/12	PM,CE,EC/NS, BM,TV	15	130

Psychokinésie — *Sciences* : détonation, télékinésie ; *Dévotions* : contrôle des flammes, lévitation, agitation moléculaire, animation des ombres.
Psychométabolisme — *Sciences* : forme d'ombre ; *Dévotions* : armure charnelle, armement corporel, sens accrus, douleur double.
Télépathie — *Sciences* : tour de la volonté de fer, lien spirituel ; *Dévotions* : pression mentale, cinglement de l'ego, excitation du ça, barrière mentale, néant spirituel, contact.

Alors que la plupart des petites-gens appartiennent aux clans plus ou moins civilisés qui vivent dans le Versant Forestier près de la Cordillère, il existe des tribus de prétendus petites-gens "renégates".

Les petites-gens sont de très petits humanoïdes mesurant entre 90 cm et 1,20 m et pesant de 22 à 27 kg. Ils peuvent vivre jusqu'à 120 ans, mais alors que leur corps est très semblable à celui des humains (bien que plus petit), leur visage ressemblerait plus à celui de beaux enfants sages.

La langue des petites-gens est un mélange de cris, de sifflements, d'hululements et de hurlements qui ressemblent plus à des bruits de la forêt qu'à un langage intelligent.

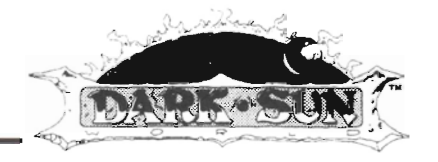
Combat : En cas de rencontre avec les petites-gens renégates, on les trouvera souvent en groupes comprenant de 10 à 60 individus. La plupart d'entre eux portent des épées courtes, des dagues et d'autres armes de taille petite à moyenne. Celles-ci seront souvent faites d'os d'animaux mais on pourra parfois en trouver en os d'humanoïdes. Les petites-gens renégates portent généralement une armure de cuir et des petits boucliers. Etant naturellement doués pour les pouvoirs psioniques, la plupart des petites-gens rencontrées (75 %) seront l'équivalent de psionistes d'au moins du 5 ou 6ème niveau. Dans ce cas, nombreux seront les petites-gens renégates qui préféreront utiliser leurs psioniques plutôt que d'attaquer avec leurs armes de contact ou leurs projectiles. Leurs talents naturels en psioniques leur donne un +1 à leurs modes de défense contre les psioniques non-petites-gens. En outre, de nombreuses petites-gens auront avec eux des racines de psionaire qui leur permettront d'augmenter leurs capacités psioniques déjà puissantes à des niveaux encore plus élevés.

Habitat/Société : Les tribus de petites-gens renégates s'installent généralement dans les régions isolées des forêts ou des jungles près de la Cordillère. Les petites-gens renégates mangent viandes et végétaux mais ils préfèrent largement la viande.

Bien que les petites-gens renégates partagent un grand nombre de caractéristiques avec leurs cousins athasiens normaux, ils sont bien plus brutaux ; là où la plupart des petites-gens d'Athas éprouve un sens d'unité culturelle, les tribus de "renégats" n'en croient rien ; la seule loyauté dont feront preuve les petites-gens renégates, sera envers leur propre tribu et ses membres. En conséquence, la présence d'un petit-homme dans un groupe d'aventuriers n'empêchera pas des "renégats" de l'attaquer.

Une tribu typique contiendra de 2 à 12 familles de chacune 3 à 5 individus. Chaque famille vit dans une grande hutte faite de petits arbres et de jeunes bambous, couverte de fougères et de feuilles de plantes tropicales qu'on peut trouver dans les jungles près du Versant Forestier. Tous les membres de la tribu doivent œuvrer pour poursuivre les buts de la communauté, qui sont simplement de survivre mais qui peuvent être aussi de faire des raids sur des villages proches ou sur d'autres tribus de petites-gens. Les membres qui agissent contre les intérêts de la tribu sont rejetés, certains même, sont bannis dans la jungle avec leurs seules compétences de survie pour subsister.

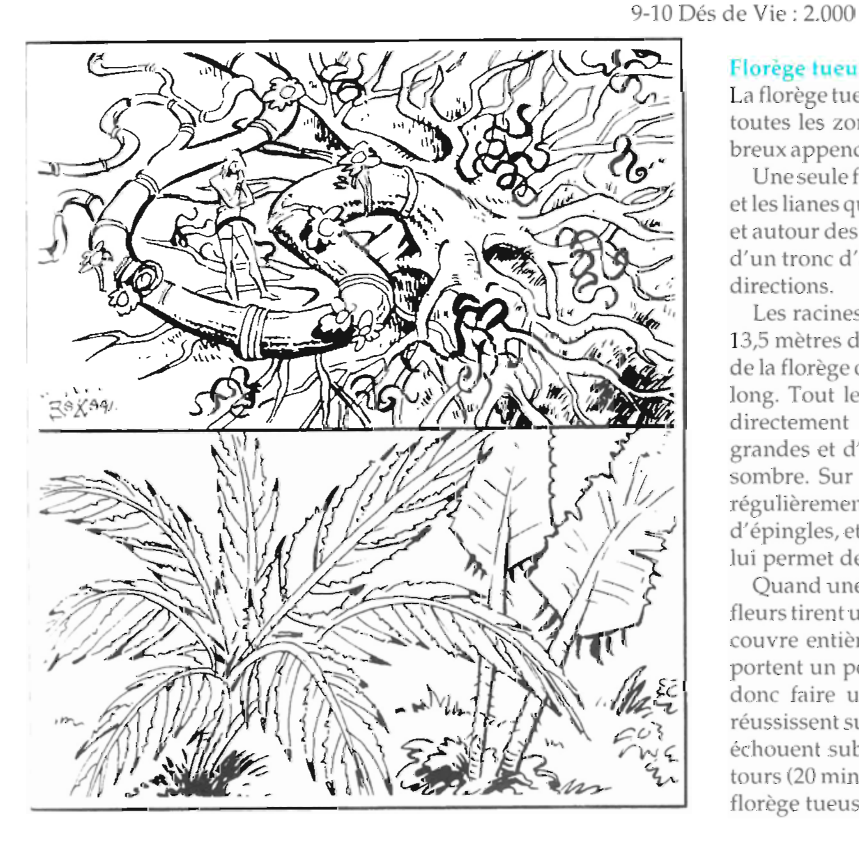
Des tribus de petites-gens renégates ont développé une méthode de culture de la psionaire dans des grands jardins, qui leur fournit une quantité inhabituellement importante de cette plante rare. Cela leur ouvre des possibilité commerciales intéressantes, en même temps qu'un outil puissant en cas de rencontre avec des ennemis.



Ecologie : Toutes les petites-gens athasiennes, et spécialement les renégats, considèrent toutes les autres formes de vie animale, comme une source de nourriture. La plupart des tribus de petites-gens supposent que les autres races les voient de la même façon et, pour cette raison, tout contact avec des petites-gens renégates devra se faire avec précaution.

Plantes carnivores

	Florège tueuse	Filicale rorifère	Tubéreuse léthifère	Liane strangulante
CLIMAT/TERRAIN :	Forêt/Jungles	Jungles	Forêts	Jungles
FRÉQUENCE :	Rare	Rare	Rare	Rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire	Solitaire	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Diurne	Diurne	Diurne	Diurne
RÉGIME :	Carnivore	Carnivore	Carnivore	Carnivore
INTELLIGENCE :	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)	Aucune (0)
TRÉSOR :	Néant	Néant	Néant	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
NOMBRE :	1	1	1	1
CLASSE D'ARMURE :	9	Voir ci-dessous	8	5
DÉPLACEMENT :	Néant	Néant	Néant	Néant
DÉS DE VIE :	9	3 ou plus (voir ci-dessous)	10 (voir ci-dessous)	1-5 (voir ci-dessous)
TAC0 :	11	15 ou moins	Néant (voir ci-dessous)	19, 17 ou 15
NB D'ATTAQUES :	1	1	1	1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1d6	1d6	1d6	1d10
ATTAQUES SPÉCIALES :	Paralysie	Absorption de sang	Poison	Strangulation
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Néant	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant	Néant	Néant	Néant
TAILLE :	É (diamètre de 27 m)	M à É (1 à 5 m)	G (diamètre de 12 m)	É (8 m de long)
MORAL :	Néant	Néant	Néant	Néant
VALEUR EN PX :	2.000	3-4 Dés de Vie : 175 5-6 Dés de Vie : 420 7-8 Dés de Vie : 975 9-10 Dés de Vie : 2.000	2.000	650



Florège tueuse

La florège tueuse est une plante exceptionnelle que l'on trouve dans toutes les zones de végétation sur Athas. Cette plante a de nombreux appendices dont des tiges, des racines, des cirres et des fleurs.

Une seule florège occupe une zone de 13,5 m de rayon. Les racines et les lianes qui la composent s'étendent dans cette zone, entre, dans et autour des plantes voisines. La tige de la florège tueuse a la taille d'un tronc d'arbre mais elle pousse à plat sur le sol dans toutes les directions.

Les racines de la plante, qui s'entrecroisent sur toute la zone de 13,5 mètres de rayon, sont similaires à des collets. Les cirres vertes de la florège ont 5 à 8 centimètres d'épaisseur et de 1,5 à 3 mètres de long. Tout les 1,5 à 3 mètres, un groupe de quatre cirres pousse directement sur la racine. Les fleurs de la florège tueuse sont grandes et d'un jaune vif, avec des tiges et des feuilles d'un vert sombre. Sur toute la plante, il y a de six à neuf fleurs réparties régulièrement. Le pistil de la florège tueuse ressemble à une pelotte d'épingles, et cela n'a rien d'étonnant : c'est le pistil de la plante qui lui permet de tirer des barbillons sur ses victimes.

Quand une vicitme marche sur l'une des racines de la plante, les fleurs tirent un nuage de barbillons dans toutes les directions, ce qui couvre entièrement la zone occupée par la plante. Les barbillons portent un poison paralysant naturel ; toute créature touchée doit donc faire un jet de sauvegarde contre la paralysie. Ceux qui réussissent subissent 1d6 points de dégâts, sans plus. Mais ceux qui échouent subissent 1d6 points de dégâts et sont paralysés pour 2 tours (20 minutes). Quand une victime est paralysée, les cirres de la florège tueuse se déplacent pour s'enrouler autour d'elle.

Une florège tueuse possède 1 Dé de Vie tous les trois mètres pour 9 Dés de Vie au total. Chaque fleur possède seulement trois points de vie alors que les racines ont huit points de vie chacune. Les racines, les cirres et les fleurs de la florège tueuse ne sont pas très robustes et sont faciles à couper (CA 9).

Filicale rorifère

Les filicales rorifères se trouvent dans les jungles d'Athas, là où elles se confondent aisément avec le feuillage environnant. A maturité, chaque fronde d'un jaune tabac fait de 0,9 à 1,5 mètres de long. Les frondes de cette plante sont groupées par quatre sur une tige unique. Un jeune plant possède un rayon d'environ 1,2 m et fait de 0,9 à 1,2 mètres de haut. Quand elle se nourrit, une filicale rorifère croît à une vitesse hallucinante.

La filicale vit du sang de ses victimes. Plus elle absorbe de sang, plus elle croît, atteignant bientôt une hauteur de 4,5 mètres avec un rayon de 6 mètres. La filicale rorifère se nourrit à l'aide de ses frondes barbelées. Quand une créature passe à proximité, la plante fouette avec ses frondes, lacérant la victime. Celle-ci croira seulement que la plante a bougé dans le vent. Quand une filicale rorifère attaque, elle occasionne 1d6 points de dégâts. Les barbelures attaquent la peau si bien que la fronde s'accroche dans la blessure. Alors, les frondes commencent à pomper le sang de la victime au rythme de 1 point tous les deux rounds, jusqu'à ce que la victime soit drainée ou se libère. Se libérer nécessite trois rounds. On peut le faire plus rapidement, mais cela occasionne 1d6 point de dégâts supplémentaires.

Une jeune filicale rorifère possède 1 dé de Vie et une CA de 10. Chaque fois que la plante inflige 10 points de dégâts, elle gagne 1 Dé de Vie et sa CA est réduite de 1 (jusqu'à un minimum de 0). De même, elle grandit de 30 centimètres en hauteur pour chaque Dé de Vie gagné. Ainsi, après avoir infligé 10 points de dégâts, une filicale rorifère aurait 2 Dés deVie, une CA de 9 et 1,2 à 1,5 mètres de haut. Après avoir infligé 30 points de dégâts, elle aurait 4 Dés de Vie et une CA de 7. Notez que les dégâts supplémentaires infligés lorsqu'on arrache une fronde d'une blessure ne comptent PAS dans la croissance de la plante.

Tubéreuse léthifère

La tubéreuse léthifère se trouve dans les zones boisées d'Athas. Le long de la racine de cette herbe poussent des feuilles d'un vert pâle, et de grandes et belles fleurs aux pétales d'un orange vif. Les fleurs de la tubéreuse léthifère ont de 10 à 15 cm de diamètre, il est donc difficile de les manquer. Une seule tubéreuse porte jusqu'à 30 fleurs, réparties dans un rayon de 6 mètres.

Ces fleurs ont tendance à se pencher vers les pistes et les layons qui sont généralement utilisés dans la forêt par les animaux et par les voyageurs de taille humaine. Au centre de la fleur se trouve un sac à poison, rempli d'une poussière vénéneuse. Quand une victime touche ou effleure l'une de ces fleurs, un grand nuage de poison est libéré dans l'atmosphère et affecte tous ceux qui se trouvent à moins de 4,5 m de la plante. Toute créature dans cette zone doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou s'endormir aussitôt en subissant 1d6 de dégâts. Ceux qui réussissent leur jet ne s'endorment pas mais subissent quand même les dégâts. Une fois endormie, la victime est couverte de poussière ; en la respirant, elle reste inconsciente. A ce moment, les racines de la tubéreuse s'entrelacent rapidement autour du corps de la victime. Il faut 3 rounds à la plante pour conplètement emberlificoter la victime. Les racines de la tubéreuse secrètent alors un enzyme qui digère lentement la chair de la victime et finit par la tuer. Cet enzyme provoque 1d10 points de dégâts chaque round.

La tubéreuse léthifère est difficile à détruire puisque chaque fois qu'on la frappe, elle disperse un nouveau nuage de poison. Chaque fleur peut générer deux nuages de poussière avant que son sac à



poison ne soit vidé. Cela signifie qu'une tubéreuse standard peut créer jusqu'à 60 nuages de poison avant d'être épuisée. A chaque nouveau nuage, les créatures présentes doivent faire un jet de sauvegarde pour éviter de sombrer dans l'inconscience.

Chacune des fleurs n'a que 2 points de vie, mais la plante entière à 10 Dés de Vie. La tubéreuse léthifère est immunisée aux attaques de froid, mais subit le double des dégâts dus au feu. Quand une tubéreuse est tuée, elle disperse automatiquement autant de nuages de poison que possible avant de mourir. La seule méthode connue vraiment sûre pour tuer une tubéreuse léthifère est la magie profanatrice. Quand la source vitale de la plante est drainée, elle est incapable de disperser son poison et, comme toute vie végétale à portée de la magie profanatrice, elle est tuée.

Liane strangulante

Les lianes strangulantes ont de l'ordre de 8 mètres de long et s'étendent généralement entre deux ou trois arbres, le plus souvent au-dessus des pistes et layons de la forêt. Les lianes ont environ dix feuilles par section de 1,5 m ; ces feuilles cachent des épines acérées. La tige d'une liane strangulante est d'un brun verdâtre alors que les feuilles sont d'un vert profond et luisant.

Une liane strangulante pendouille généralement entre les arbres, en attendant qu'une victime passe par là. Quand une proie arrive, la liane se laisse tomber sur elle et s'enroule autour de son cou en l'étranglant. Elle tente alors de la soulever de terre pour la pendre jusqu'à ce qu'elle meurre.

Comme une liane strangulante à l'air tout à fait naturelle dans son environnement, les créatures attaquées ont une pénalité de -1 à leur jet de surprise.

Quand une liane strangulante attaque, elle donne d'abord 1d10 points de dégâts en raison de ses longues épines. Chaque round suivant, quand la liane tente d'étrangler sa victime, elle inflige 1d6 de dégâts. Se libérer d'une liane strangulante est difficile ; cela demande un test de Force avec une pénalité de -5. La vicitme ne peut faire cette tentative qu'une seule fois.



Plante zombi

CLIMAT/TERRAIN :	Savane, forêt
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Photosynthèse
INTELLIGENCE :	Semi- (2-3)
TRÉSOR :	A
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE PRÉSENT :	1
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	0
DÉS DE VIE :	3
TAC0 :	17
NB D'ATTAQUES :	0
DÉGATS/ATTAQUE :	0
ATTAQUES SPÉCIALES :	Baies
DÉFENSES SPÉCIALES :	Baies
RÉSISTANCE A LA MAGIE :	Aucune
TAILLE :	M (1,50 m à 1,80 m)
MORAL :	N/A
VALEUR PX :	120

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc./Sci./Dév.	Attaque/Défense	Score	PFP
3	1/0/1	—/—	8	20

Télépathie — *Dévotion :* attirance.

La plante zombi est un buisson semi-intelligent qui produit des baies très nutritives. Toute personne qui décide de manger ces baies a une chance de devenir l'esclave de la plante zombi, ne vivant plus que pour la servir et la protéger. Son nom ne vient non pas de son apparence mais de l'état d'idiotie profonde de ses serviteurs.

Une plante zombi ressemble à un beau buisson fruitier à l'épais feuillage. Elle donne des fruits toute l'année. Ses baies sont rouges (ressemblant beaucoup à de grosses cerises mûres) et poussent par deux ou trois comme les cerises. La plante dégage aussi une bonne odeur revigorante que souligne son pouvoir psi d'attirance.

Combat : La plante zombi ne peut pas attaquer physiquement ou se défendre elle-même. Elle n'a qu'une seule méthode d'attaque : attirer une victime et l'amener à manger quelques unes de ses baies. Celles-ci sont délicieuses et ne feront aucun mal à la victime. Chaque baie est en plus très nutritive et très juteuse, en fait, dix baies assouvissent la soif d'un homme aussi bien que deux litres d'eau le feraient. Chaque baie mangée guérit aussi un point de vie. Mais un jour après avoir dégusté la première baie, la victime va devoir lancer un jet de sauvegarde contre le poison avec une pénalité de -1 pour chaque fruit supplémentaire avalé (donc, dix baies mangées donnent un malus de -9 au jet de sauvegarde). Un échec signifie que la victime est devenue complètement dépendante de cette baie trompeuse. La victime n'a alors plus qu'un désir : protéger la plante et son incroyable fruit.

La principale source de protection de la plante zombi réside dans ses esclaves. Ceux-ci ne vivent de rien d'autre que des baies qui les nourrissent et les maintiennent en bonne condition physique. Toutefois, chaque jour que l'esclave passera à ne se nourrir que des baies, perdra un point d'Intelligence de façon permanente. La perte d'intelligence s'arrête quand elle atteind 1 et s'y stabilise jusqu'à ce que la victime meure de négligence ou en protégeant la plante. Les



esclaves zombis ne pensent qu'à la plante, lui donnant avec joie toute leur eau, la nourrissant et s'assurant en fait qu'elle soit protégée et en bonne santé.

Toute personne menaçant la plante zombi sera attaquée par ses esclaves qui se battront jusqu'à la mort pour la défendre. Les esclaves peuvent utiliser des armes, s'ils en ont, mais ils ne se rappellent plus comment lancer des sorts, utiliser des psioniques, ou les autres capacités spéciales qu'ils ont pu avoir. Un effet secondaire de la baie, immunise les esclaves à la magie d'immobilisation, de *charme* ou de *sommeil* ainsi qu'à tous les pouvoirs psioniques de télépathie.

Une plante zombi a généralement un esclave mais il lui est possible d'en avoir jusqu'à cinq, bien que tant d'esclaves épuise sa réserve de baies. Sans celles-ci, les esclaves s'affaiblissent et finissent par mourir. L'esclave le plus résistant survit en général car, aussitôt que la plante produit de nouveaux fruits, les esclaves se massacrent entre eux afin de pouvoir les manger.

La plante zombi n'utilise habituellement son attirance que quand un esclave potentiel s'approche et qu'elle n'a plus de serviteur.

Habitat / Société : La plante zombi est une plante solitaire qui a un territoire bien défini. Si deux plantes zombis poussent à moins d'un kilomètre et demi l'une de l'autre, la première a obtenir un esclave le poussera à aller détruire la concurrente. Elles ne peut percevoir les autres plantes zombis que dans un rayon de 1,5 km.

La plante zombi fournit en général de 101 à 200 baies (d100+100). Dix baies par jour garderont un esclave en bonne santé et complètement stupide. La plante peut produire une nouvelle récolte de fruits chaque semaine. Quand il ne la défend pas ou va lui chercher de l'eau ou de la nourriture, l'esclave s'allonge simplement à l'ombre de la plante.

Écologie : La plante zombi a besoin d'autant d'eau qu'un homme. Elle a tendance à mieux pousser près des lacs ou des ruisseaux du Versant Forestier, bien que parfois, on en voit qui prospèrent dans les savanes. Ces plantes poussent généralement près des routes commerciales ou des oasis où les esclaves et l'eau sont facilement disponibles.



Promise de sable

	Promise de sable	Marâtre de sable
CLIMAT/TERRAIN :	Déserts de sable	Déserts de sable
FRÉQUENCE :	Rare	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Nocturne	Nocturne
RÉGIME :	Spécial	Spécial
INTELLIGENCE :	Moyenne (8-10)	Haute (11-12)
TRÉSOR :	C	B, W
ALIGNEMENT :	1	1
NOMBRE :	0	-1
CLASSE D'ARMURE :	24, f 12	24, f 12
DÉPLACEMENT :	7	9
DÉS DE VIE :	13	11
TAC0 :	2	2
NB D'ATTAQUES :	2	2
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1-10/1-10	1-12/1-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption d'énergie	Absorption d'énergie
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant	Néant
TAILLE :	M (1,8 m)	M (1,8 m)
MORAL :	Elite (15-16)	Elite (15-16)
VALEUR EN PX :	Néant	Néant

La promise de sable est une créature du plan matériel négatif piégée sur Athas. Elle utilise ses pouvoirs d'illusion pour attirer ses victimes vers une mort cruelle. Elle crée généralement l'illusion d'une oasis, se représentant elle-même sous la forme d'une belle femme (ou plus rarement d'un homme). Elle se nourrit de la force vitale des créatures intelligentes.

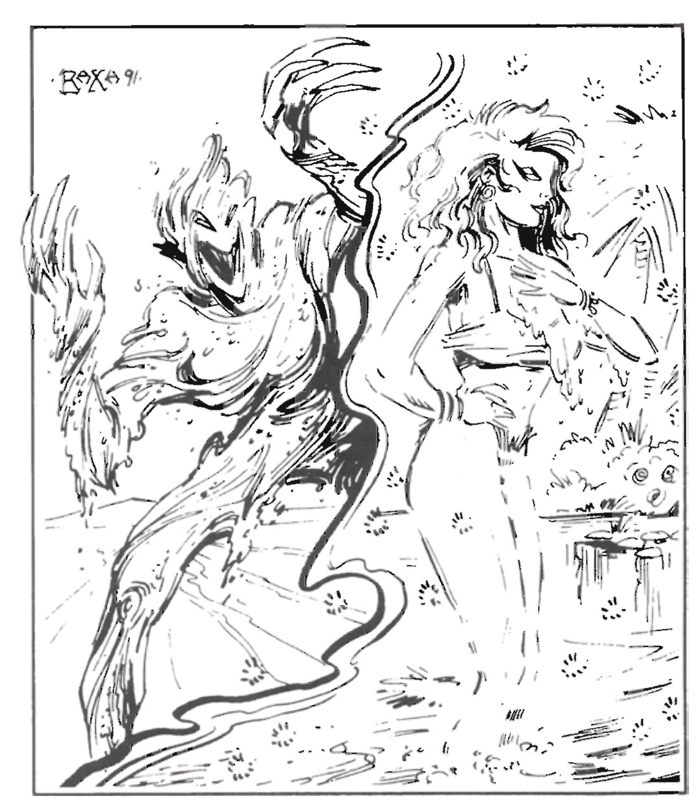
La promise de sable est entièrement constituée de sable. Elle a une forme humanoïde avec des yeux d'un rouge luisant.

Les promises de sable peuvent parler un certain nombre (1d6) de langages humains ou demi-humains.

Combat: Une promise de sable possède une haine implacable envers les créatures intelligentes, mais elle est tempérée par un haut degré de ruse. Les promises peuvent se déplacer à travers le sable à leur vitesse normale et utilisent cette aptitude pour explorer les environs à la recherche de victimes potentielles. Une promise est assez intelligente pour reconnaître un groupe qui manque d'eau. Un tel groupe risque bien d'être pris pour cible. Ce n'est que si le groupe est important et bien approvisionné que la promise le laissera poursuivre sa route. L'une de ses tactiques favorites est d'attendre que quelqu'un traîne en arrière. Cette personne tombe alors sur une oasis là où elle ne s'y attendait pas. Cela peut sembler louche, mais un homme qui meure de soif ne peut résister à une mare d'eau.

La promise de sable tente d'y attirer sa victime ; quand celle-ci se rafraîchit à la mare illusoire, la promise laisse tomber l'illusion et cherche à attaquer par surprise.

La promise de sable a la capacité de jeter *terrain hallucinatoire* une fois par jour et un sort de *faux-semblant* deux fois par jour. Ces sorts sont jetés au 10ème niveau d'aptitude. Elle les utilise toujours pour cacher son apparence et celle de son environnement. L'illusion de l'oasis est pratiquement parfaite ; seuls les druides et les rôdeurs d'un niveau supérieur au 5ème ont droit à un jet de sauvegarde pour ne pas y croire. Le sort de *faux-semblant* est également excellent (les jets de sauvegarde pour ne pas y croire sont à -2). Si la victime entre dans l'oasis illusoire, la promise l'invite à se rafraîchir. Quand la proie est penchée sur l'eau, la promise de sable laisse tomber l'illusion et attaque, avec un bonus pour toucher de +4 pour cette première attaque.



Quiconque bavarde aves une promise de sable a une chance de se rendre compte que quelque chose ne va pas. Chaque round passé en conversation donne droit à un jet de sauvegarde pour incrédulité. Les promises de sable ne sont pas très douées pour la conversation mondaine. La plupart de leurs informations sont dépassées ou carrément fausses. Cependant, la première suggestion d'une promise est presque toujours : "Désaltérez-vous, après nous pourrons parler." Elle essaye d'attaquer quand sa victime se remplit la bouche de sable.

Quelqu'un qui croit la promise de sable et tente de boire a d'autres problèmes à régler que la créature. Pour commencer, sa bouche et sa gorge sont pleines de sable. Jusqu'à ce qu'il puisse passer un round à se laver la bouche, il attaque à -2. De plus, il ne peut pas jeter de sorts avec des éléments verbaux.

Comme la promise de sable est entièrement composée de sable, les épées et les lances la traversent. Seules les armes enchantées font des dégâts significatifs ; les autres ne font qu'éparpiller un peu de sable. Toutefois, la promise agira comme si l'arme normale lui cause des dégâts ; elle ira même jusqu'à faire retraite pendant un round pour compléter l'illusion. Elle essaye de cacher son immunité aux armes normales (et donc sa vulnérabilité aux armes enchantées), mais un adversaire intelligent peut se rendre compte que la créature ne diminue pas de taille en subissant ses attaques. Seules les armes magiques peuvent détruire une promise de façon permanente. L'eau normale la blesse, mais pas de façon permanente. Pour quatre litres dont est aspergée la promise, elle subit 1d6 de dégâts. Ces dégâts sont temporaires et la promise se reforme après un jour. Si les dégâts sont causés par une combinaison d'armes magiques et d'eau, la promise se reforme quand même en 24 heures.

En combat, la promise de sable attaque avec ses deux bras puissants. Chacun cause 1d10 points de dégâts et absorbe un niveau. Une créature drainée de toute sa force vitale par une promise de sable devient une enveloppe desséchée. En deux jours, l'enveloppe se dissolve en sable et poussière et la victime est irrécupérable à moins d'un *souhait*. Sinon, une combinaison de *délivrance de la malédiction* et

de *rappel à la vie* fait revivre la victime, mais sans aucun souvenir de sa vie passée (tous les points d'expérience sont donc perdus). Les souvenirs peuvent être récupérés à l'aide d'un *souhait* correctement énoncé.

Si une bataille se déroule mal pour la promise de sable, elle peut simplement se fondre dans le sable, disparaissant complètement en un round. Si l'adversaire ne quitte pas immédiatement les environs, la promise peut (50%) se dresser hors du sable derrière quelqu'un et l'agresser à nouveau.

Une promise de sable n'a peur de rien, mais on dit qu'elle cherche constamment quelqu'un qui soit capable de la tuer afin d'être renvoyée sur son sombre plan. Cela entre en contradiction avec la ruse qu'elle utilise en attaquant, et avec le fait qu'elle ne s'attaque pas aux groupes importants. Dans tous les cas, la promise peut se déguiser aussi bien en humaine qu'en (petite) géante. Tout ce qui a au moins une intelligence faible est une proie potentielle pour elle.

Habitat / Société : Les promises de sable sont des créatures solitaires qui n'ont aucun contact avec d'autres membres de leur espèce. elles sont piégées ici et souffrent autant que leurs victimes, si ce n'est plus. Elles ont été piégées ici quand un profanateur a ouvert une brèche vers le plan matériel négatif.

Une promise de sable est en maraude sur un vaste territoire ; ses frontières n'étant définies que par le sable. Les promises n'aiment pas traverser autre chose que du sable. Elles peuvent traverser la poulvre, à une vitesse de déplacement réduite de moitié. Elles ne se déplaceront pas sur d'autres types de terrain. La tanière d'une promise est généralement bien cachée dans une poche sous le sable. Bien qu'elles n'en aient aucun usage, les promises sont avides des possessions humaines. Ainsi, leur trésor a deux fois plus de chance de contenir des objets magiques et trois fois plus de chances de contenir des gemmes.

Écologie : La promise de sable n'a pas d'ennemis naturels. Elles chassent tout ce qu'elles peuvent : rien ne les arrête dans leur quête avide de force vitale. Elles apprécient particulièrement la force vitale des préservateurs.

Marâtre de sable

Une marâtre de sable, ou mère de la promise, est une version très vieille et très puissante de la promise de sable. Son apparence est identique à celle-ci. On ne sait pas s'il s'agit d'une créature distincte ou si une promise de sable peut évoluer pour devenir une marâtre de sable.

Combat : La marâtre de sable utilise les mêmes pouvoirs d'illusion que la promise. Mais au lieu d'apparaître comme une jeune fille, elle utilise un aspect plus vieux et plus maternel. Ainsi parée, elle accueille les aventuriers assoiffés, offrant de prendre soin d'eux jusqu'à ce qu'ils aient récupéré. Une marâtre sait qu'elle n'est pas douée pour les mondanités, mais elle a appris à cacher cette faiblesse en se souciant des "chers petits" du groupe.

La marâtre de sable est très intelligente, elle n'attaque pas avant que les conditions soient favorables. Avant d'attaquer, elle essaye de voir si quelqu'un porte une arme magique ou s'il y a un préservateur dans le groupe. La marâtre essaye d'attaquer le membre le plus dangereux du groupe en premier, si possible par surprise.

Les marâtres de sable jettent leurs illusions au 12ème niveau d'aptitude ; ces illusions sont très bien conçues. Seuls un druide ou un rôdeur de niveau 7 ou plus ont la possibilité de ne pas croire au *terrain hallucinatoire* ; quant au *faux-semblant*, l'incrédulité subit une pénalité de -4.

L'oasis d'une marâtre de sable est choisie avec soin. Si elle peut trouver un trou ou une dépression, elle l'utilise comme centre de son *terrain hallucinatoire*. Elle peut alors pousser les adversaires dangereux dedans pendant qu'ils sont en train de boire. Si un adversaire est agenouillé en train de "boire", un jet d'attaque réussi de la part de la marâtre l'envoie automatiquement dans le trou. La victime prend des dégâts de la chute en plus de ceux de l'attaque.

En mêlée, la marâtre de sable attaque deux fois avec ses puissants poings de sable. Chacun cause 1d12 points de dégâts et absorbe un niveau. Une fois engagée en mêlée, la marâtre combat avec intelligence. Elle peut répartir ses attaques entre deux adversaires, s'ils sont voisins. Comme la promise de sable, elle ne subit des dégâts permanents que des armes magiques ; mais, au contraire de la promise, ces armes doivent avoir un bonus de +2 au moins. Si elle tombe à zéro à cause d'armes +1 ou moins, elle se reforme en un jour. L'eau normale ne fait subir aucun dégât à la marâtre.

Les marâtres de sable ont un pouvoir supplémentaire : la capacité de jeter *destruction d'eau* (l'inverse de *création d'eau*) une fois par jour, comme un prêtre de niveau 9. Ce sort détruit jusqu'à 18 litres d'eau à chaque utilisation. La marâtre utilisera ce sort contre le groupe après l'avoir suivi un certain temps, afin qu'ils soient à cours d'eau.

La marâtre de sable partage la haine de la promise pour les préservateurs. Elle attaque toujours si un préservateur est présent ; elle se montre toujours fort intéressée par les "bons mages". Elle est assez intelligente pour savoir que la magie peut lui être fatale, aussi attaque-t-elle les préservateurs en premier. Même si le groupe se divise pour fuir, la marâtre choisira de suivre le préservateur.

Habitat / Société : La marâtre de sable réside généralement dans une grotte profonde sous le sable. Elle y collectionne les objets magiques et les gemmes — on peut donc être sûr que son trésor a de la valeur. Les chances qu'il y ait un objet magique sont doublées, on est donc sûr qu'il y en a toujours au moins un. Il se peut qu'il soit inutile, surtout s'il s'agit d'une potion ou d'un autre objet qui vieillit mal. La recherche du repaire d'une marâtre de sable pourrait bien être une aventure en soi et ne devrait pas être quelque chose d'aisé.

Écologie : La soif de la marâtre de sable pour la force vitale excède celle de la promise. Elle préfère de beaucoup la force vitale intelligente mais peut se contenter de simples bêtes si elle n'a rien d'autre à sa portée.



Psionaire

CLIMAT/TERRAIN :	Forêt/Jungle (Versant Forestier)/Bancs de boue
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Néant
CYCLE ACTIF :	Néant
RÉGIME :	Néant
INTELLIGENCE :	Néant
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Néant
NOMBRE :	1-4 ou 1
CLASSE D'ARMURE :	10
DÉPLACEMENT :	0
DÉS DE VIE :	1/4 (1-2 points de vie)
TAC0 :	Néant
NB D'ATTAQUES :	Néant
DÉGÂTS/ATTAQUE :	Néant
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	P (90 cm de haut)
MORAL :	Néant
VALEUR EN PX :	Néant

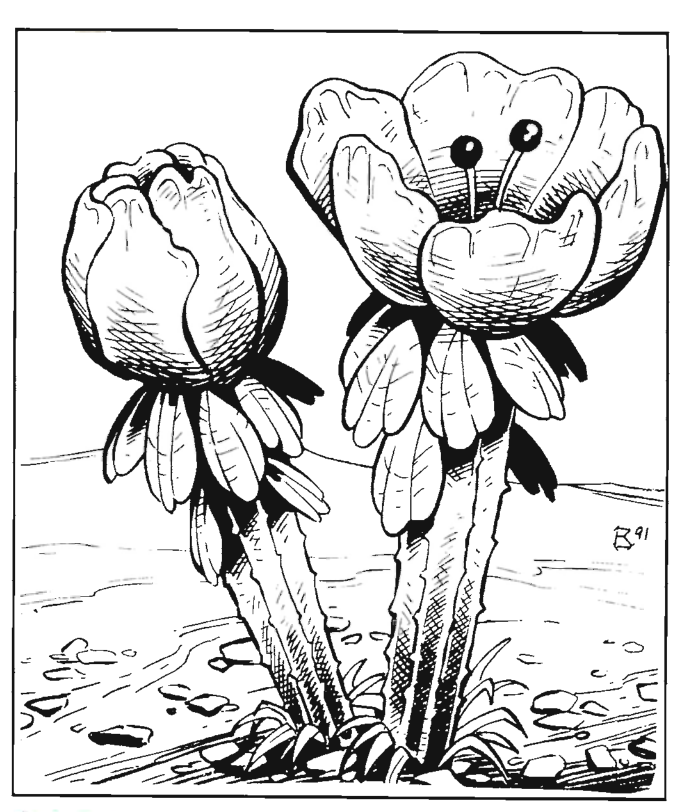
La psionaire est une plante qui pousse dans les quelques zones tropicales qui restent sur Athas, ainsi que sur certains bancs de boue des bords de la Mer Pulvérulente. C'est déjà une très belle plante mais elle est également recherchée par beaucoup en raison de ses pouvoirs psychodopants.

La psionaire ne ressemble pas à n'importe quelle herbe. Il s'agit plutôt d'une plante florale qui pousse jusqu'à près d'un mètre de hauteur. Sa tige est d'un vert brunâtre près du sol, mais devient d'un vert brillant près des feuilles et des fleurs. Les feuiles sont vaguement ovales et ont de 7 à 10 cm de long. Les fleurs de la psionaire sont peut-être ce qu'il y a de plus inhabituel chez cette plante. Elles sont grandes et possèdent six pétales de presque 15 cm de long. Au centre des pétales se trouve un petit pistil rond et rouge. A leur base, les pétales ont cette même couleur qui se dégrade vers l'orangé à leur extrémité.

Combat : Comme c'est une plante, la psionaire est complètement sans défense contre les attaques ou les tentative de la déraciner. Une psionaire a seulement 1 ou 2 points de vie et peut être aisément coupée.

Habitat / Société : Comme on l'a dit plus haut, la psionaire pousse dans deux régions distinctes d'Athas. On la trouve d'ordinaire dans les jungles tropicales du Versant Forestier de la Cordillère. Elle pousse par petits groupes de une à quatre plantes voisines.

Sinon, la psionaire pousse également sur les bancs de boue près de la Mer Pulvérulente. L'humidité du sol et la chaleur du désert fournissent le climat adéquat à la croissance de la plante. Mais dans ce cas, la psionaire est le plus souvent la seule à la ronde car le sol des bancs de boue fournit juste assez d'humidité pour une seule plante. Quand une tempête de sable souffle à travers la Mer, les graines sont souvent transportées par le vent, ce qui explique les grandes distances entre deux spécimens de cette plante rare.



Écologie : Les Athasiens ont découvert que, si on les mange, les racines de la psionaire peuvent augmenter les pouvoirs psioniques jusqu'à des niveaux très élevés. Ce dopage est très court et ne dure qu'un tour.

Quand la racine de la psionaire est mangée, les psionistes (monoclassés, multi-classés ou à classes jumelées) voient leurs pouvoirs augmentés de l'équivalent de 5 niveaux d'expérience. Le joueur doit déterminer le nombre de points de force psionique dont il dispose, ainsi que les nouvelles sciences et dévotions gagnées (tirez sur le tableau des Talents Natifs aux pages 20 et 21 du *Manuel Complet des Psioniques*). Le personnage ne gagne pas de discipline supplémentaire. Un psioniste qui mange de la psionaire acquiert également plus de contrôle sur ses pouvoirs. Tous les scores de pouvoir sont augmentés de +3 pendant également un tour.

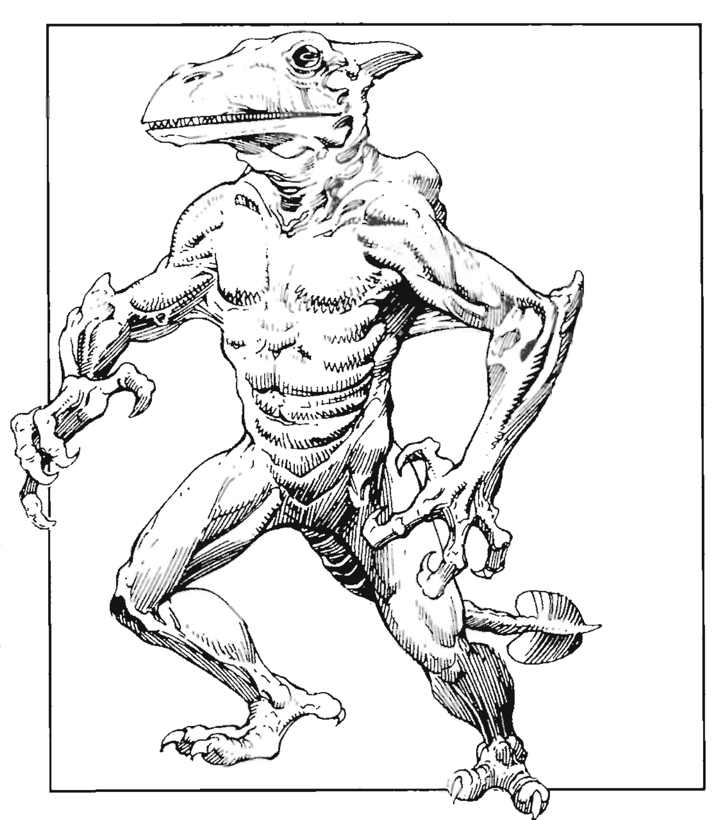
Les possesseurs de talents natifs qui mangent de la psionaire bénéficient également de ses pouvoirs psychodopants. Leurs scores de pouvoirs sont augmentés de +2 et le personnage acquiert 20 points de force psionique supplémentaires.

Usage répété de la psionaire

Bien que la psionaire soit utile aux personnages et créatures psioniques, un usage répété peut présenter des inconvénients. On peut manger de la psionaire et profiter de ses pouvoirs psychodopants un nombre de fois égal à ses Dés de Vie (ou à son niveau d'expérience actuel) sans risque. Pour chaque usage au-delà de ce plafond, toutefois, les aptitudes psioniques du personnage ou de la créature commencent à faiblir. Chaque usage supplémentaire réduit les aptitudes psioniques de l'équivalent de deux niveaux d'expérience. Cette réduction est permanente mais on peut récupérer ses niveaux deux par deux avec un sort de *restauration*. Une fois que les aptitudes psioniques de la créature atteignent 0, elle les perd de façon définitive.

Il est à noter que la psionaire ne conserve ses propriétés psychodopantes que pendant un temps limité. Une racine conserve son efficacité une semaine après avoir été cueillie, après quoi, sa puissance disparaît.

Pterran



CLIMAT/TERRAIN :	Forêt
FRÉQUENCE :	Commun
ORGANISATION :	Clan
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	J (C)
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1-10
CLASSE D'ARMURE :	8
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	4
TAC0 :	17
NB D'ATTAQUES :	3 ou 1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1-4/1-4/1-6 ou selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Psioniques
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	M (1,8 m de haut)
MORAL :	Stable
VALEUR EN PX :	Guerrier : 175
	Druide : 420
	Psioniste : 270

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
	2/2/7	CE, EC/NS, BP	12	70

Clairsentience — *Sciences :* vision de l'aura ; *Dévotions :* sens du anger, connaissance de la direction.
Télépathie — *Sciences :* lien spirituel ; *Dévotions :* cinglement de ego, excitation du ça, néant spirituel, bouclier de la pensée, ESP, étection de la vie, contact.

es pterrans sont une race d'hommes lézards qui habitent les interlands près de la Cordillère. Même si la plupart ne traversent mais les montagnes, certains petits clans se sont installés du côté u désert, dans les jungles et les forêts du Versant Forestier, près des mas rocheux qui bordent les déserts d'Athas.

Les pterrans ressemblent plus à des ptéranodons humanoïdes 'à des lézards — ce qui semblerait indiquer qu'ils ont un lien avec pterrax, une race de créatures ailées qu'on trouve dans les amas cheux d'athas. Les pterrans font en gros 1,8 mètre de haut avec e peau écailleuse d'un marron clair. En plus de leurs deux bras et urs deux jambes, ils ont un appendice en forme de queue et deux oignons arrondis dans le dos — ce qui suggère plus avant leur ation avec les ptérodactyles. La tête d'un pterran porte deux gros ux proéminents et un long museau qui forme aussi la bouche de créature. Celle-ci a beaucoup de dents qui servent à déchiqueter nourriture. Les bras du pterran se terminent par des mains ffues, utiles pour la chasse et le combat. En temps normal, rien ne tingue de manière évidente les mâles des femelles.

La langue des pterrans est un assemblage de sons vocaux avec des s et des tapotements produits avec les griffes. Les sons vocaux t surtout des sifflements et des pops accompagnés de grogne-nts et de grondements occasionnels. Il est quasiment impossible humains et aux demi-humains de parler le langage des pterrans, car leur appareil vocal n'est pas adapté. Il leur est de même difficile d'interpréter ce langage, ce qui résulte en une pénalité de -5 à chaque tentative.

Combat : Les pterrans se méfient particulièrement des humains et des petites-gens. Aussi, la plupart des confrontations entre ces races se terminent en combat, situation que les pterrans sont fort capables de gérer. La coloration des pterrans leur donne un bon camouflage dans les régions boisées qu'ils habitent. Quand un pterran tente de surprendre des adversaires dans cet environnement, ceux-ci ont un malus de -1 à leur jet de surprise.

Leurs écailles procurent aux pterrans un épiderme dur et résistant. Tous les pterrans peuvent attaquer jusqu'à trois fois par round avec leurs deux griffes et leur morsure. Chaque griffe donne 1d4 points de dégâts, la morsure 1d6. Beaucoup de guerrier ont des armes de conception pterrane qu'ils utilisent souvent en combat. Elles sont de deux types. Le premier type est représenté par une épée longue sculptée dans du bois traité avec une mixture de sève d'arbre et de sang d'idéophage. Ce traitement rend la lame de l'arme extrêmement solide lui donnant presque la force de l'acier. Ces armes sont appelées *slodaks* et font 1d8 points de dégâts. Le second type d'arme est appelé *thanak* et ressemble à une scie. Elle est faite de deux lames de bois dur liées ensemble. Entre les lames se trouve une rangée de dents de pterrax. Le *thanak* s'utilise comme une hache. Quand il frappe, son bord dentelé déchire la chair de la cible. Une attaque réussie d'un *thanak* occasionne 2d6 points de dégâts à toutes les tailles de créatures. Les dents de l'arme sont souvent enduites d'un poison débilitant puissant. Ceux qui sont touchés par un *thanak* empoisonné doivent faire un jet de sauvegarde contre le poison (à -2) ou subir une réduction de 1 point en Force et en Constitution. Chaque jour qui suit, la Force et la Constitution de la victime sont encore réduites d'un point, jusqu'à ce que l'une attteigne zéro et que la victime en meure. Les effets de ce poison peuvent être contrés avec un sort de *neutralisation du poison* ou de *guérison*. Il n'y a pas d'autre antidote connu.



Les pterrans attaquent souvent depuis les airs, montés sur des pterrax, des créatures ailées qui ressemblent à des ptéranodons. Les pterrans montés utilisent des armes de mêlée et des projectiles mais emploient plutôt des armes à distance depuis les airs. La plupart sont armés de lances qui donnent 1d6 points de dégâts et dont la pointe est parfois enduite du même poison que les *thanaks*.

Certains membres des clans pterrans sont psionistes. Tous les pterrans ont des talents natifs mais certains ont les pouvoirs de PJ psionistes. Comme beaucoup des créatures d'Athas, les pterrans ont développé des modes de défense psionique naturels qu'on considère comme toujours actifs. Quelles que soient ses actions, un pterran sujet à une attaque psionique peut utiliser ses modes de défense aussi longtemps qu'il a assez de PFP pour les alimenter.

Habitat / Société : Les pterrans forment des tribus qui vont, pour les plus petites, de 10 à 12 membres et, pour les plus grandes, jusqu'à plus d'une centaine. Une tribu pterrane s'installe dans des villages généralement situés dans la jungle du Versant Forestier. Un village est constitué de beaucoup de cases familiales organisées autour d'un centre où se déroulent les cérémonies. La société pterrane est largement basée sur les cérémonies et les célébrations. Chaque tribu en possède plusieurs dans l'année, chacune étant une action de grâce pour l'existence du monde. Les pterrans croient que leur race est originaire de la terre elle-même et qu'Athas est leur Terre Mère. Chaque célébration renforce cette croyance. Comme on pourrait s'y attendre, les prêtres pterrans sont des druides.

Une tribu pterrane a généralement beaucoup de familles différentes. Chacune a sa propre case marquée de ses symboles et de ses couleurs. Il est rare que plus d'une famille soit installée dans une seule case. Dans ce cas, c'est que des membres de deux familles se sont mariés. Une case typique a plusieurs petites chambres, chacune juste assez grande pour que deux pterrans y dorment. La case possède également une salle centrale qui se connecte aux autres. De même que les cases d'un village s'organisent autour de la zone de cérémonie, les pièces d'une case s'organisent autour d'une zone familiale. Les familles pterranes ont généralement de 4 à 8 membres: 2 parents et 4 à 6 jeunes. Les pterrans portent toujours leurs jeunes par paires, et la plupart des familles sont en nombre pair.

Une tribu pterrane est dirigée par un Triumvirat composé des doyens de chacune des Voies. Le Triumvirat est responsable de la plupart des décisions de la tribu, même si la tribu entière est consultée avant chaque action. Des décisions types impliquent quand déplacer le village vers un autre site, où et quand envoyer des groupes d'éclaireurs, si la tribu doit avoir des relations avec une autre race athasienne, etc.

Les Voies des pterrans

Quand un jeune pterran atteint l'âge de 15 ans, il doit choisir sa "Voie". Elle est essentielle pour la carrière qu'il va suivre toute sa vie. Il y a trois Voies dans la société pterrane : le guerrier, le druide et le psioniste.

Guerriers

La plupart des pterrans (65%) choisissent la Voie du Guerrier. Il deviennent des combattants et des protecteurs de la tribu. Les guerriers ont aussi la responsabilité d'explorer le site du nouveau village quand la tribu se déplace. Les guerriers pterrans apprennent de nombreuses méthodes de combat, dont l'usage de leurs armes naturelles, de leurs armes tribales et des armes de leurs ennemis. Ils fabriquent également les armes de leur tribu, les *slodaks* et les *thanaks*, comme le poison qui les enduit.

Quand un pterran choisi la Voie du Guerrier, mais avant qu'il ne soit nommé en tant que Guerrier de la tribu, il doit subir une épreuve. Celle-ci exige qu'il attrape et dresse un pterrax. C'est une tâche difficile qui ne peut s'envisager qu'après de nombreux mois (parfois des années) d'entraînement et d'étude.

Le candidat guerrier doit d'abord localiser un nid de pterrax. Il doit ensuite l'observer pour déterminer quel pterrax dans le nid peut devenir une monture — si même il y en a un qui le puisse. Alors, le pterran doit grimper jusqu'au nid et attraper la créature. La plupart des pterrax décollent dès qu'on les attrape ; la première véritable épreuve du guerrier pterran est de contrôler la bête et de la forcer à atterrir. Une fois le pterrax attrapé et au sol, il faut le dresser. Ce processus prend de 3 à 6 semaines généralement. Après quoi le pterran doit prouver sa maîtrise sur sa monture devant ses pairs et le Triumvirat de la tribu.

Druides

Un petit nombre de pterrans (25%) suivent la Voie du druide. Ils deviennent les prêtres de la tribu, qui doivent faire progresser sa foi et soigner les blessures des guerriers blessés au combat. Ils ont tous les pouvoirs normaux de la classe de druide, y compris les sorts. Comme tout les druides athasiens, les druides pterrans ont un accès majeur à la Sphère du Cosmos et à une autre Sphère (liée à leur "réserve"). La réserve d'un druide pterran est le plus souvent la zone boisée autour de son village.

Comme les guerriers, les druides pterrans doivent passer une épreuve avant d'être nommés Druide de la tribu. Elle requiert que le candidat passe six mois seul dans la forêt, sans autres outils que ceux qu'il fabrique de ses mains. Le druide est exilé et ne doit avoir aucun contact avec un autre membre de la tribu pendant cette période de six mois. Après quoi, il revient auprès de sa tribu et doit répondre aux questions du doyen des druides dans le Triumvirat.

Psioniste

Très peu de pterrans (10%) suivent la Voie du Psioniste. En raison de la nature inhabituelle des pouvoirs psioniques, beaucoup de psionistes sont considérés avec méfiance et doute par la majorité de la tribu. Nénanmoins, ils représentent un élément important de celle-ci ; ils mènent souvent les négociations avec les autres races d'Athas qui entrent en contact avec les pterrans.

Comme les guerriers et les druides, le candidat psioniste doit passer une épreuve avant d'être nommé Psioniste de la tribu. Elle requiert que le candidat lise les pensées du doyen des psionistes et les partage télépathiquement avec les autres membres du Triumvirat. Cela signifie que tous les psionistes pterrans doivent avoir la discipline de télépathie.

Ecologie : Les pterrans sont omnivores et mangent des végétaux aussi bien que de la viande. comme ils vivent dans les forêts et les jungles, leur régime se compose surtout de gibier. Les bandes de chasseurs pterrans passent de nombreuses heures chaque jour à chercher de la nourriture pour la tribu. La viande de kirre est leur mets favori, comme celle d'idéophage. A l'occasion, quand une chasse se prolonge dans les amas rocheux, elle ramène une chelithe, mets également apprécié.



Pterrax

CLIMAT/TERRAIN :	Amas rocheux
FRÉQUENCE :	Commun
ORGANISATION :	Vol
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1-6
CLASSE D'ARMURE :	7
DÉPLACEMENT :	V 12 (B)
DÉS DE VIE :	5
TAC0 :	15
NB D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1-8/1-8/1-12
ATTAQUES SPÉCIALES :	Psioniques
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	G (3 m d'envergure)
MORAL :	Moyen (8-10)
VALEUR EN PX :	420



RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
5	2/3/8	EP, EC/FI, BM, TV	13	100

Psychométabolisme — *Sciences :* affinité animale, guérison complète ; *Dévotions :* biorétroaction, armure charnelle, prêt de santé.
Télépathie — *Sciences :* lien spirituel, tour de la volonté de fer ; *Dévotions :* écrasement psychique, forteresse intellectuelle, barrière mentale, excitation du ça, pensées dissimulées, empathie, détection de la vie.

Les pterrax sont de grandes créatures capables de voler semblables à des ptéranodons. Ils occupent les plaines et les amas rocheux d'Athas. On les rencontre parfois à l'orée du versant Forestier de la Cordillère où ils sont généralement utilisés comme montures par les pterrans.

Les pterrax ont généralement 1,8 m de long, avec une apparence reptilienne. Leur corps est mince et possède une paire de grandes ailes ; elles permettent à la créature de voler avec une grande manœuvrabilité. Les pterrax ont deux bras et deux jambes avec des serres acérées à leurs extrémités. La tête est d'une forme similaire à celle des pterrans, ce qui suggère que les deux espèces sont liées. Les pterrax ont de longues dents acérées que les pterrans emploient pour fabriquer le *thanak*, une arme utilisée par beaucoup des clans pterrans qui ont émigrés des Hinterlands vers les amas rocheux d'Athas.

Combat : Les pterrax combattent souvent, soit en tant que montures des pterrans, soit quand ils cherchent de la nourriture ou bien quand ils protègent leur nichée. Ils sont des combattants tout à fait capables. Ils peuvent frapper trois fois par round avec une routine de griffe/morsure. Chaque griffe donne 1d8 de dégâts, alors que la morsure donne 2d6. Quand ils attaquent des adversaires terrestres, ils plongent vers le sol, frappent et remontent en l'air où ils sont protégés de toute attaque de mêlée. Remarque : si le MD utilise la règle optionelle de l'initiative individuelle, un adversaire peut attaquer en mêlée un pterrax si son initiative est à 2 points (en plus ou en moins) de celle de la créature.

Comme beaucoup des créatures d'Athas, les pterrax possèdent des pouvoirs psioniques. Dans un round donné, un pterrax peut utiliser l'un de ses pouvoirs à la place de ses attaques naturelles. De même, un pterrax possède des modes de défense psionique naturels ; on considère qu'ils sont toujours actifs. Aussi longtemps qu'elle possède des PFP, la créature peut utiliser ses modes de défense, qu'elle attaque avec ses armes naturelles ou avec des psioniques.

Habitat / Société : On trouve communément les pterrax dans les amas rocheux des Plateaux athasiens. Ils nichent dans les crevasses et les fissures du terrain rocheux caractéristique des plaines désertiques de ce monde. La plupart sont solitaires, mais ils se réunissent parfois en groupe de six ou moins. Leurs nids sont faits de branches mortes récupérées dans les forêts et les oasis voisines. Un couple de pterrax s'accouple à l'automne, et la femelle donne généralement 3 à 4 œufs. La mère les couve pendant trois mois. Elle prend soin des jeunes pterrax pendant encore deux mois avant de les envoyer faire leur vie. Quand les œufs sont en incubation, les pterrax attaquent tout ce qui peut les menacer.

Comme on l'a dit plus haut, les pterrax sont souvent employés comme montures par les pterrans. A deux ans, un pterrax est assez fort pour servir de monture. La capture et le dressage d'un pterrax fait partie de l'un des rituels de la Voie pterrane.

Écologie : Les œufs de pterrax sont une source de nourriture de valeur. Chacun, accompagné d'eau, peut subvenir aux besoins d'un homme pendant deux jours sans difficulté. Les dents du pterrax sont employées par les pterrans pour faire le *thanak*, une arme utilisée par beaucoup de leurs guerriers. De plus, la peau du pterrax est parfois employée pour faire des tambours de cérémonie que les pterrans utilisent dans leurs rituels et célébrations annuels.



Pyrène (semeur de paix)

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Supra-géniale (19)
TRÉSOR :	V (x3)
ALIGNEMENT :	Neutre bon
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	0 (10)
DÉPLACEMENT :	24
DÉS DE VIE :	16-20
TAC0 :	5
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	Selon l'arme +3 (Force)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Sorts, voir ci-dessous
DÉFENSES SPÉCIALES :	Sorts, voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE :	25%
TAILLE :	M (1,8 à 2,1 m)
MORAL :	Sans peur (20)
VALEUR EN PX :	40.000

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

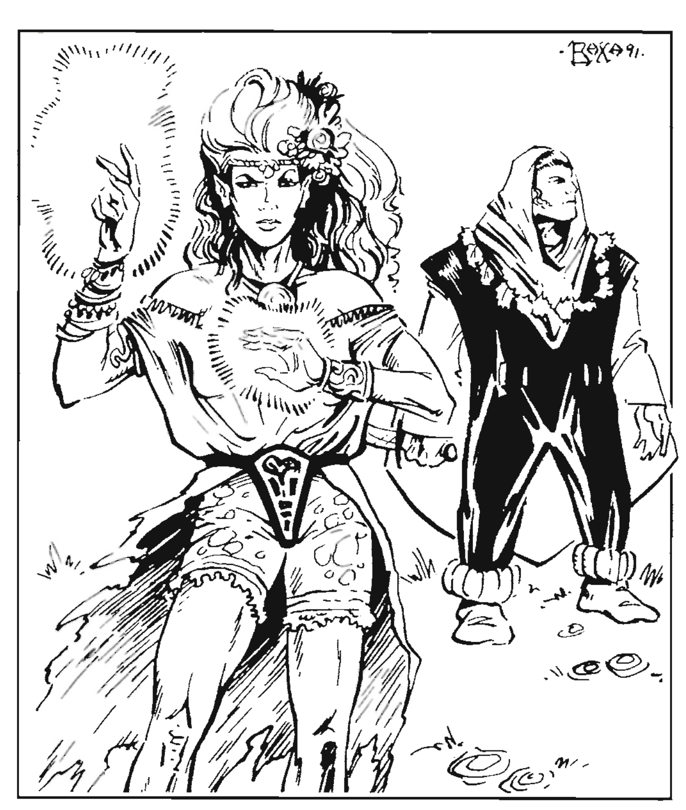
Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
13	4/7/16	CE, SP/Tous	16	1d100+225

Clairsentience — *Sciences* : vision de l'aura ; *Dévotions* : sens du danger, sens des esprits.
Psychométabolisme — *Sciences* : guérison complète, assimilation d'énergie ; *Dévotions* : absorption des maladies, pouvoir caméléon, simulation chimique, contrôle spirituel du corps.
Télépathie — *Sciences* : tour de la volonté de fer, souffle psionique, lien spirituel, expulsion ; *Dévotions* : pensées dissimulées, empathie, pénétration de l'identité, forteresse intellectuelle, barrière mentale, néant spirituel, messager psychique, bouclier de la pensée, ouïe vraie, contact, cinglement de l'ego.
Métapsioniques — *Sciences* : chirurgie psychique ; *Dévotions* : augmentation, sangle, détection de psionique.

Les pyrènes sont des êtres mystérieux qui parcourent la surface d'Athas. Ce sont des psionistes et des druides très puissants. Ils voyagent à travers Athas en tentant de rétablir le bon ordre des choses, même si cela semble sans espoir. Peu de gens connaissent leur existence, encore moins les ont rencontrés. Ils sont les ennemis jurés des profanateurs, et leurs actions indiquent qu'ils visent à la destruction des rois-sorciers.

Les pyrènes sont des humanoïdes mais on ne peut les identifier à aucune des races courantes d'humanoïdes ou de demi-humains ; ils auraient plutôt un peu des caractéristiques de chacune. Ils ont la carrure des nains, les oreilles pointues des elfes, les yeux d'un humain ou d'un géant et le visage enfantin des petites-gens. On ne les rencontre presque jamais sous leur apparence naturelle car leurs aptitudes druidiques leur permettent de prendre n'importe quelle forme animale. Les semeurs de paix prennent aussi l'apparence de n'importe quelle race et voyagent généralement parmi la multitude des voyageurs sans visage sur les routes.

Les pyrènes parlent tous les langages des humains et des demi-humains. De plus, il y a 65% de chances qu'ils parlent n'importe quel autre langage des créatures intelligentes d'Athas.



Combat : Les pyrènes n'aiment pas le combat, mais ils sont des adversaires dévastateurs s'ils décident de livrer bataille. En plus de leurs formidables pouvoirs psioniques, tous les pyrènes sont des druides du 16ème niveau au moins. En tant que tels, ils ont tous une réserve, mais ces réserves sont énormes (par exemple, le Versant Forestier entier ou la Cordillère occidentale). Ils ont un accès majeur à la Sphère du Cosmos et à toutes les Sphères élémentaires. Ils sont généralement du niveau 16, mais il y en a quatre du 17ème, quatre du 18ème, deux du 19ème et leur chef, Alar Ch'Aranol, est du 20ème niveau.

En plus des psioniques, des sorts et des autres pouvoirs druidiques, les pyrènes portent tous plusieurs objets magiques, parmi lesquels se trouve généralement une arme en métal. En temps normal, il s'agit d'une dague ou d'un couteau, quelque chose qu'il est facile de cacher. L'arme est toujours fortement enchantée (+3 ou mieux) et possède parfois des pouvoirs spéciaux. Les pyrènes privilégient également des objets magiques comme les anneaux, les *capes de protection* et les *bracelets de défense*.

Les pyrènes sont naturellement immunisés à la perte d'initiative de la magie profanatrice. Leur connection avec les esprits telluriens est assez forte pour qu'ils n'aient pas besoin de prier pour leurs sorts; au lieu de cela, ils les reçoivent chaque matin sans prière.

Un pyrène mène rarement un combat en faveur de quelqu'un d'autre, mais il peut faire une exception si un profanateur est impliqué. Cela ne signifie pas qu'un semeur de paix est un couard, seulement qu'il estime que quelqu'un qui a vécu des milliers d'années ne devrait pas risquer sa vie pour quelqu'un d'aussi éphémère qu'un humain. La destruction de la nature est une toute autre affaire. Un groupe qui combat un profanateur peut très bien se retrouver avec un élémental de sable combattant à ses côtés, ou une rafale soudaine peut se lever et renverser le profanateur, gâchant ainsi son sort. Un tel groupe a été aidé par un pyrène, mais il ne le verront jamais ni ne trouveront aucune trace de lui.

La chance qu'un pyrène aide un groupe au combat est entièrement basée sur le type de conflit. Si un pyrène observe un druide qui défend sa réserve ou un groupe qui combat un profanateur, il peut

leur prêter son aide. D'un autre côté, s'il tombe sur un groupe qui lutte contre une créature qui veut seulement les manger, il ne s'en occupera probablement pas. Cette attitude apparemment insensible est due à l'existence millénaire du pyrène. Un elfe ou un humain éphémère ne vaut pas le risque pour la mission du pyrène.

Les pyrènes ont une bonne connaissance du monde. Si le groupe est bien connu et puissant, un pyrène a 75% de chances d'avoir entendu parler d'eux. Dans ce cas, l'aide (ou l'opposition) offerte au groupe sera en proportion de ses actions précédentes. Si ils sont réputés pour avoir battu un profanateur, par exemple, ils ont de bonnes chances de recevoir l'aide du pyrène, même contre un petit monstre.

Habitat / Société : Les pyrènes sont des créatures solitaires, même au milieu d'une cité. Ils ont généralement une mission à accomplir qui a un rapport avec la restauration de la nature ou la défaite d'un profanateur (les profanateurs ultimes étant bien sûr les rois-sorciers). La mission actuelle d'Alar Ch'Aranol (voir ci-dessous) est la destruction du Dragon de Tyr. Même si Alar est très puissant, il sait qu'il ne vaut rien face au Dragon. Il veille donc à ce que de bons aventuriers atteignent des niveaux de puissance encore plus grand que le sien. La plupart de son temps est consacré à aider la nature à se remettre des visites du Dragon, à aider les humains et demi-humains en esclavage et à faire ce qu'il peut pour empêcher que la terre soit encore plus dégradée. C'est sa mission depuis presque un millier d'années, et il semblerait que cela doive durer encore plus longtemps. Il sait que sa mission est virtuellement impossible, mais qu'avec suffisamment de temps, on puisse tout faire.

Les semeurs de paix n'ont pas de demeures permanentes, même s'il leur arrive de s'installer à un endroit pendant 50 ou 100 ans. Se sont généralement des voyageurs qui cherchent à faire ce qu'ils peuvent pour restaurer la nature. Ainsi aident-ils les druides à défendre et restaurer leur réserve.

Les pyrènes ont une grande connaissance de ce qu'était Athas avant sa ruine. Il ne révèlent jamais ce savoir, même pour sauver leur propre vie. Ils sont également parmi les rares à avoir beaucoup voyagé dans les Hinterlands. Ils peuvent partager leur savoir avec un groupe méritant, mais seulement en ce qui concerne l'état actuel de la terre. Un pyrène ne parlera jamais de ce qu'elle était avant. Ils sont peut-être les seuls à savoir quelles sont les origines du Dragon, puisqu'ils vont même jusqu'à le traquer.

Ces êtres nobles se reconnaissent toujours entre eux, même sous des déguisements. Ils ne travaillent que rarement ensemble, car chacun a ses propres idées sur la meilleur façon de faire retrouver à la terre sont état antérieur.

On ne sait pas si leur longue espérance de vie est une caractéristique raciale ou si elle découle de leurs pouvoirs druidiques. On n'a jamais entendu parler d'un pyrène qui serait mort de vieillesse. Mais, jadis, ils étaient plus nombreux.

Les pyrènes sont capables de vivre sans boire ni manger partout sur Athas, tout comme un druide dans sa réserve. Ils peuvent manger et le font effectivement ; et ils apprécient la bonne nourriture et le bon vin.

Les semeurs de paix utilisent leurs pouvoirs pour aider la terre et les gens qui y vivent. La légende parle d'un homme mourant de soif dans le désert qui y trouva une bouteille d'eau fraîche. La plupart des gens n'y voient qu'un conte de "vieil elfe", mais l'homme en question a en fait été aidé par un pyrène. En général, si un pyrène peut aider sans se montrer et qu'il pense que cela peut profiter à la terre, il le fera. Une de leurs astuces favorites est de se transformer en humain ou en demi-elfe et d'aborder le groupe en prétendant être un druide de bas niveau. Le pyrène veille toujours à ne pas révéler la puissance de sa magie, allant même jusqu'à modérer les effets de ses sorts si nécessaire. Ainsi peut-il utiliser une *création d'eau* qui ne produit que huit ou dix litres d'eau, plutôt que les 24 à 40 qui lui sont possibles. Un pyrène ne se lie jamais trop avec un individu ou un groupe d'aventuriers ; si ces derniers ont besoin de son aide plus d'une fois dans leur vie, ils ne sont pas le genre de héros dont le pyrène a besoin pour accomplir sa mission.

Écologie : Les pyrènes sont un anachronisme. En tant que tels, ils n'ont aucune place réelle dans l'écologie d'Athas, même s'ils ont un effet certain sur elle. Un aventurier qui combat un profanateur ne peut pas faire grand chose contre la destruction que celui-ci provoque. Mais s'il revient quelques mois plus tard, il peut trouver de l'herbe et des arbres là où rien ne devrait pousser. Malheureusement, un pyrène n'est capable de jeter qu'un seul sort de *régénérescence* par mois. C'est une grande faiblesse dans leur bataille pour restaurer la terre, et cela explique peut-être pourquoi ils aident des groupes à atteindre des niveaux plus élevés. Si un pyrène voit un mage ou un prêtre jeter un sort de *régénérescence*, il est susceptible de le suivre sous forme animale pendant un certain temps. Ils cherchent à aider et protéger ceux qui peuvent faire presqu'autant qu'eux pour restaurer la terre. Malgré cela, le monde est si grand, et les pyrènes si peu nombreux, qu'un humain peut courir l'aventure toute son existence sans en rencontrer un seul.

Alar Ch'Aranol, chef des semeurs de paix

For 18 (50), Dex 19, Con 17, Int 20, Sag 23, Cha 19, AL Neutre, VD 12, CA -4, DV 20, pv 105, #AT 1, Dégâts selon l'arme +3, AS psioniques, sorts, DS psioniques, sorts, PFP 325.

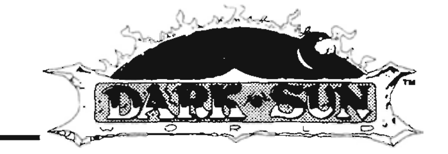
Alar porte des *bracelets CA 2*, un *anneau de protection +2* et un *anneau de régénération*. Il utilise une *dague +3, +5 contre les créatures utilisant la magie* et un *bâton de conjuration d'élémentaux* qui peut invoquer un élémental mineur de chaque type par jour. Ces élémentaux reconnaissent toujours un ami en Alar et le traitent comme un élémental noble.

Ses pouvoirs psioniques incluent tout ceux qui sont indiqués ci-dessus ainsi que la science psychotranslatrice de téléportation et les dévotions psychotranslatrices de porte dimensionnelle et de voyage onirique. Il peut aussi utiliser la science métapsionique d'appréciation.

Alar Ch'Aranol est peut-être la créature la plus vieille d'Athas, à l'exception peut-être du Dragon. C'est un être incroyablement sage et il n'agit jamais sans étudier d'abord les possibilités et les ramifications de son acte. Il ne combat quasiment jamais ; il préfère plutôt agir par l'intermédiaire d'autrui. Alar a entraîné bien des druides, se faisant toujours passer pour un druide errant.

Alar a juré la mort du Dragon. Même pour quelqu'un de sa puissance, c'est une tâche presque impossible, car le Dragon a plus de pouvoir. Depuis près d'un millier d'années, il aide des aventuriers, essayant ainsi d'obtenir de puissants alliés dans sa lutte contre ce fléau. Alar a souvent été déçu et a ainsi envoyé de nombreux groupes à leur mort contre le Dragon. Il s'est résolu à attendre que tout soit prêt, même si la destruction de la terre lui est une amère douleur. Alar, n'hésitera pas à aider un groupe de puissants aventuriers, même si ce n'est que par un avertissement (que le Dragon arrive par exemple).

Bien qu'il soit considéré comme le chef des pyrènes, Alar ne donne pas d'ordre ; il n'attend pas non plus une quelconque loyauté de leur part; ce, en raison de leur féroce indépendance. Alar réalise que les profanateurs doivent être arrêtés, mais il sait aussi que la terre ne peut plus se restaurer elle-même. Il cherche en permanence une solution à ce dilemne, et son aide envers les aventuriers n'est qu'un faible moyen d'aider à empêcher la ruine totale du monde.



Raie des nuages

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	5
DÉPLACEMENT :	V 24 (C)
DÉS DE VIE :	12+7 à 24+7
TAC0 :	12-13 Dés de Vie : 7 plus de 14 Dés de Vie : 5
NB D'ATTAQUES :	1 par queue ou 1 par morsure et psionique
DÉGÂTS/ATTAQUES :	5-50 (queue) ou 10-100 (morsure)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Avaler en entier
DÉFENSES SPÉCIALES :	Psioniques
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	T (plus de 30 m)
MORAL :	Elite (14)
VALEUR EN PX :	12 Dés de Vie : 19.000 18 Dés de Vie : 25.000 24 Dés de Vie : 31.000

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

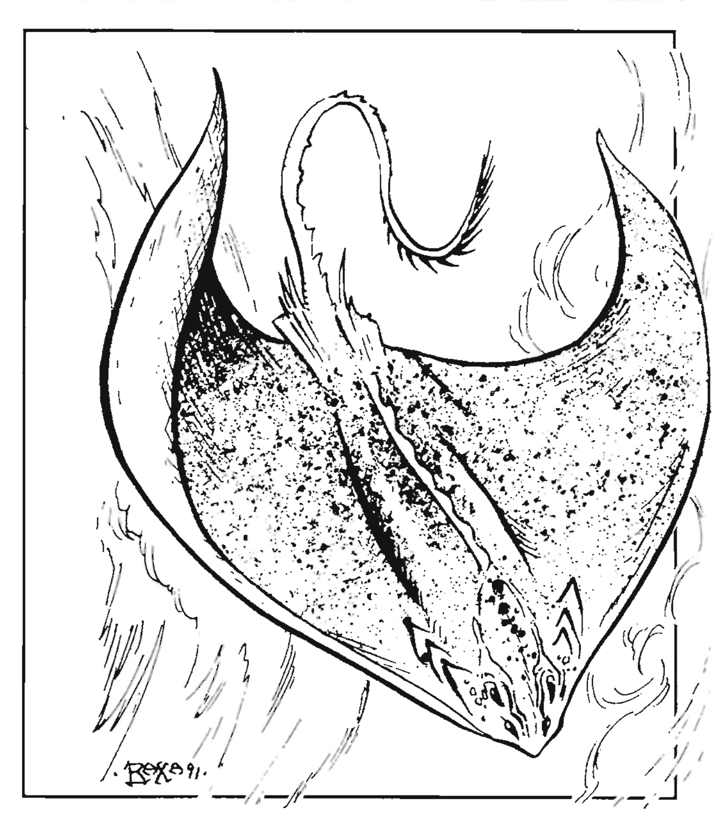
Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
3	2/1/4	—/NS, BM, BP	10	100

Psychokinésie— *Sciences :* télékinésie ; *Dévotions :* contrôle du vent (caractéristique spéciale, sans coût de points), barrière inertielle (caractéristique spéciale, sans coût de points), lévitation (caractéristique spéciale, sans coût de points).
Psychotranslation— *Science :* aucune ; *Dévotions :* voyage onirique.

Dans le ciel et à travers les nuages d'Athas volent lentement ces géants mortels. On peut voir quelquefois les raies des nuages traverser le ciel crépusculaire.

Les raies des nuages ont un large corps aplati, et elles battent leurs énormes nageoires pectorales pour aider leurs pouvoirs de vol psioniques. Elles sont brun moucheté sur la partie supérieure et vert olive décoloré et blanc sur la partie inférieure. Plusieurs rangées d'arêtes protègent les yeux de la créature. Elles possèdent quatre yeux noirs de jais, deux d'entre eux s'élèvent de chaque côté de la gueule et les deux autres se trouvent de chaque côté du bombement crânien. À la base située derrière ce bombement part la colonne vertébrale qui devient une queue longue et fine, semblable à un fouet, qui se termine en un appendice connu sous le nom de zip. Le zip est couvert d'arêtes garnies d'aiguillons qui se développent au bout de la colonne vertébrale. Le zip est également utilisé pour un système complexe de signaux que seules d'autres raies des nuages peuvent comprendre.

La bouche intérieure ou gueule (plus de 6 m de large) est bordée de plusieurs rangées alignées d'arêtes cartilagineuses aiguisées commes des rasoirs.



Combat : L'attaque préférée de la raie des nuages est simplement de gober sa victime en entier, ce qu'elle peut tenter une fois par victime potentielle. Lors d'un jet d'attaque réussi, n'importe quelle créature inférieure à "énorme" est entièrement avalée. Lorsqu'il est manqué, la raie des nuages emploiera le dangereux zip caudal. La raie des nuages se rapprochera autant que possible en vol plané silencieux, puis elle frappera sa cible de sa queue, avec un mouvement semblable à celui du fouet. Le fouet caudal décoche un coup si rapide qu'il produit un bruit semblable à un coup de tonnerre en infligeant 5 à 50 points de dégâts. La créature gigantesque pivotera sur elle-même à une vitesse surprenante et fera suivre son attaque par la queue d'une attaque par morsure au round d'après.

La raie des nuages possède un talent psychokinétique inné qui lui est propre, qui lui permet de créer une barrière inertielle continue autour d'elle. Cette capacité fonctionne pour la raie comme décrite dans le *Manuel Complet des Psioniques*.

Habitat / Société : Les raies des nuages errent sans but à travers les cieux athasiens, constamment à la recherche de leur prochain repas. Il leur arrive en de rares occasions d'atterrir sur le sol et d'être prises pour un groupe de rochers qui affleurent. L'infortuné qui se tient sur une raie alors qu'elle se décide à prendre son envol pourrait bien devenir son prochain repas.

Le régime préféré d'une raie des nuages consiste à dévorer d'autres créatures volantes. Elles ont une prédilection pour les oiseaux-rocs, les pterrax et les humanoïdes volants. La raie ne possède pas de véritable estomac, préférant avaler sa proie en entier et broyer sa victime jusqu'à la transformer en liquide, en se servant des arêtes de sa mâchoire intérieure pour aider la digestion. Après un bon repas, les raies des nuages vont quelquefois faire un voyage onirique pendant qu'elles digèrent. Les raies des nuages ont un respect des territoires de leurs semblables et, sauf quelques rares exceptions, elles ne pénètrent pas "l'espace aérien" d'une autre raie. Ce sont des êtres solitaires, sauf lorsqu'elles recherchent un compagnon. Les femelles ont une période de gestation qui dure plus de 3 ans. Elles mettent le petit au monde en vol. Le mâle attrape et porte



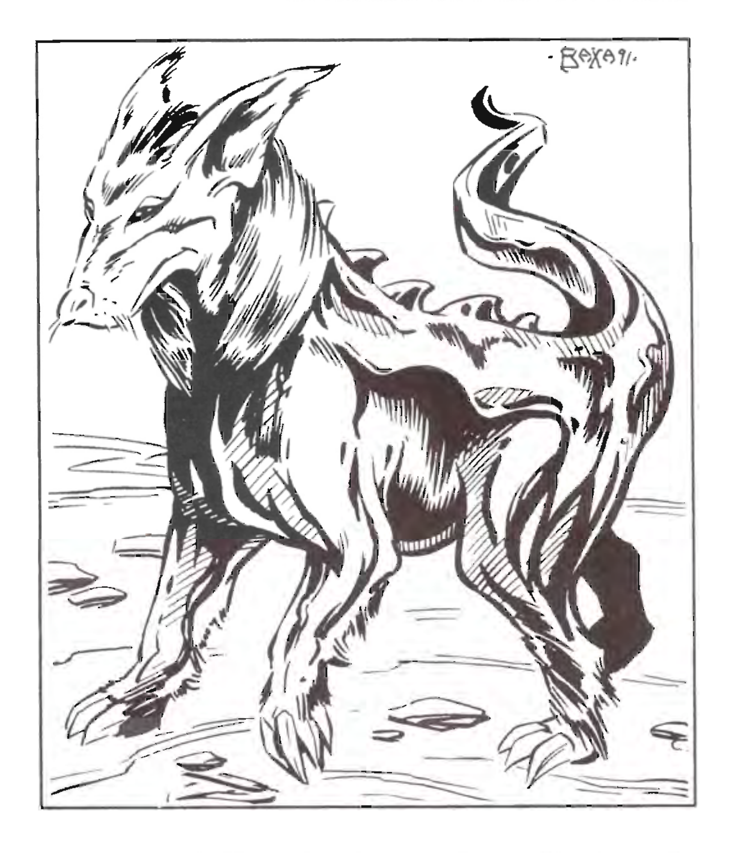
la jeune raie sur son dos durant sa première année, pendant que la femelle cherche de la nourriture. Après que la jeune raie ait appris à voler et soit devenue autonome, chacun des trois prend un chemin différent.

Bien que psioniques par nature, les raies des nuages deviennent furieuses lorsqu'un psionique les contacte. Cela les met dans une rage épouvantable, et elles feront tout ce qu'elles pourront (sauf atterrir) pour capturer et dévorer le psionique fautif. Le Dragon est la seule créature au monde que les raies des nuages craignent réellement.

Écologie : Une seule raie des nuages pourrait aisément fournir suffisamment de viande et de matière première à toute une colonie pendant 2 à 3 mois. Les chances que cela se produise sont très minces. Ces créatures sont féroces et craintes pour de bonnes raisons. On rapporte que des villages entiers ont été décimés par une seule raie des nuages à la chasse. L'effet que produit la créature en vol stationnaire tout près des maisons en battant ses ailes massives est le même que la plus mortelle des tempêtes de sable. Le zip seul peut facilement détruire un grand nombre de maisons en quelques claquements.

Rasclinn

CLIMAT/TERRAIN :	Amas rocheux
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Meute
CYCLE ACTIF :	Nocturne
RÉGIME :	Végétarien
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1-12
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	36
DÉS DE VIE :	4
TAC0 :	17
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Rage
DÉFENSES SPÉCIALES :	Immunité au poison, tour de la volonté de fer
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	P (90 cm au garrot)
MORAL :	Moyen (8-10)
VALEUR EN PX :	120
PSIONIQUES :	Spécial



Le rasclinn est une petite créature similaire au chien qui se nourrit de presque toute la végétation qui pousse dans les amas rocheux d'Athas. Il extrait le métal résiduel qui se trouve dans les plantes, ce qui lui donne cette peau presque métallique. On le chasse avidement pour sa peau, mais il est difficile à tuer.

Le rasclinn est un petit animal de seulement 90 cm au garrot et 25 kilos. Sa peau métallique lui donne une couleur argentée mais les chiots sont généralement marrons, blans ou une combinaison des deux.

Les rasclinn n'ont aucun langage propre mais ils communiquent par des aboiements et des jappements. Ceux-ci préviennent les jeunes qu'il faut fuir ou que le rasclinn a trouvé de la nourriture ou de l'eau.

Combat : Les rasclinn ne se battent que pour défendre leurs petits et seulement s'ils ne peuvent pas fuir. Un meneur utilise toute sa ruse et la meute est capable de se cacher dans une parcelle de cactus-araignées ou de cactus des sables pour échapper à une poursuite.

Acculés, les rasclinn adultes attaquent avec leur morsure. Leurs dents sont particulièrement dures, ils ont donc un bonus de +1 à l'attaque. Ce bonus ne s'applique pas contre un adversaire qui porte une armure métallique. si un jeune rasclinn est blessé, tous les adultes deviennent enragés et reçoivent un bonus de +2 à leurs jets d'attaque et de dégâts. Cela dure aussi longtemps que les jeunes sont attaqués ou menacés.

En raison de leur régime, les rasclinn sont immunisés à tous les poisons dérivés des plantes. Ils reçoivent aussi un bonus de +4 à leur jet de sauvegarde contre tous les autres poisons. Les adultes projettent également une tour de la volonté de fer continue, avec un score de pouvoir de 14. Cela les rend presque immunisés aux psioniques.

Les rasclinn ont une ouïe très développée et ne sont surpris que sur un 2 sur 1d10. Si une meute est surprise, elle fuit aussi vite que possible. Ils ont une ruse renardesque quand il s'agit de perdre un poursuivant. Les pelotes métalliques de leurs pattes leur permettent de courir à travers des terrains et de la végétation qui peuvent déchirer les pieds des poursuivants.

Les jeunes rasclinn ont 1 Dé de Vie, un TAC0 de 20 et infligent 1d3 points de dégâts avec leur morsure.

Habitat / Société : Le rasclinn est un animal familial. Un meute de rasclinn consiste toujours en un mâle et jusqu'à cinq femelles. Si on en trouve plus de six, les autres sont des chiots. Ceux-ci ne combat-



tent que pour se défendre et sont entraînés à fuir au premier cri de danger de la part d'un adulte. Les rasclinn savent que le mâle est indispensable à la meute et les femelles sont celles qui restent en arrière pour combattre. Le mâle n'attaque que si la meute est acculée. Sinon, toutes les femelles sauf une restent en arrière pour défendre la meute, les autres fuient. Ce n'est pas facile d'acculer un rasclinn car sa vitesse et sa ruse lui permettent de laisser n'importe quel adversaire sur place.

Une femelle rasclinn donne naissance à 1d3 jeunes chaque printemps. La plupart des chiots sont des femelles (90%), les rares mâles sont donc protégés encore plus que les femelles. Quand les chiots atteignent la maturité, aux environ d'un an, la plupart des femelles sont prises dans la meute, et un mâle la quitte avec au moins une femelle. Si on rencontre deux rasclinn, il s'agit toujours d'un jeune mâle et de sa femelle. Si on rencontre un seul rasclinn, c'est un mâle qui a perdu sa femelle. On peut domestiquer de telles créatures, mais il faut d'abord les capturer.

Écologie : Les rasclinn sont les ennemis naturels de pratiquement toutes les plantes. Ils peuvent manger n'importe quel type de végétaux ; même les aiguilles des cactus sont un amuse-gueule pour les rasclinn. Peu d'animaux les chassent vu que leur peau métallique les rend incomestibles à la plupart. Ils sont les seules créatures connues qui peuvent récupérer les traces de métal des plantes qu'ils consomment. Les seuls ennemis naturels des rasclinn sont les humains et les demi-humains.

Le rasclinn est avidement chassé pour sa peau. Une personne compétente en armurerie et en tannerie peut faire une cuirasse avec deux peaux de rasclinn adultes. Cette armure donne une CA 4 (la cuirasse normale est CA 6), mais pèse près de 10 kilos.

Il est même possible d'extraire du fer de la peau, mais le type de forge requis n'est possédé que par les plus puissantes maisons marchandes. Si on arrive à accéder à une telle forge, on peut extraire l'équivalent en fer de cinq pièces (pour une valeur de 50 pc) d'une seule peau.

Rase-Sable

CLIMAT/TERRAIN :	Mer Pulvérulente, bassins pulvérulents intérieurs
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Meute
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Semi- (2-4)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	2-8
CLASSE D'ARMURE :	3/6
DÉPLACEMENT :	3, v 30 (B), vol plané (24 (E)
DÉS DE VIE :	4
TAC0 :	17
NB D'ATTAQUES :	3
DÉGÂTS/ATTAQUE :	2-8/2-8/1-4
ATTAQUES SPÉCIALES :	Surprise, 2 x les dégâts sur une charge
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	M (2,4 m d'envergure)
MORAL :	Moyen (9-10)
VALEUR EN PX :	420

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
1	2/1/3	—/NS	11	45

Télépathie — *Dévotions :* détection de la vie, néant spirituel.
Psychokinésie — *Sciences :* vol : 3 PFP/round, VD 30 (B) ; *Dévotions:* contrôle des sons.

Le rase-sable se cache sous la pulvre et jaillit du sable pour lacérer les créatures qui volent au-dessus. C'est un carnivore vicieux, et des meutes de rase-sable ont abattu des créatures beaucoup plus grandes qu'eux.

Le rase-sable est une créature au corps de petite taille, d'un gris ardoise, qui ressemble à un petit pterrax. Ses ailes ont des bords osseux très affûtés.



Un rase-sable peut communiquer avec ses congénères. Il n'a pas de langage mais utilise son pouvoir de contrôle des sons pour communiquer quand une proie est à proximité.

Combat : Le rase-sable attend sa proie juste sous la pulvre. Il est très léger et, en déployant ses ailes, il peut rester sur la surface de la pulvre ou juste en-dessous. Quand il sent sa proie, il jaillit de la pulvre et grimpe pour la lacérer. Le rase-sable utilise une forme de vol télékinétique pour atteindre sa grande vitesse et mener ses attaques éclair. Ce type d'attaque donne un malus de -2 au jet de surprise de l'adversaire.

Un rase-sable ne peut pas voler normalement ; le bord acéré de ses ailes est trop dur pour lui permettre de les faire battre de plus de quelques centimètres. Il peut planer, mais pour voler il utilise son pouvoir psionique. Il a un nombre limité de PFP et ne peut maintenir longtemps son vol accéléré. La tactique préférée du rase-sable est

de voler derrière une créature puis de lacérer ses ailes, si elle en a. Le round suivant, le rase-sable grimpe au-dessus de sa proie et pique sur elle. Il peut également se mettre en vol stationnaire avec son pouvoir mais il ne peut le maintenir longtemps. Il ne peut utiliser son pouvoir que pendant huit rounds avant de planer vers la pulvre pour s'y reposer. Les rase-sable essayent de passer autant de temps que possible en vol plané pour augmenter le temps passé en l'air. Ils ne se mettent presque jamais en vol stationnaire pendant un combat, car ils seraient alors plus vulnérables. Un rase-sable a une CA de 3 en vol, mais seulement de 6 en vol stationnaire ou au sol.

Le rase-sable peut attaquer avec sa morsure et avec ses deux bords d'aile acérés. Toutefois, à moins que la créature soit grande comme un flotteur, le rase-sable ne peut frapper que d'une seule de ses ailes par passage. Si la première attaque est faite avec le bénéfice de la surprise, le rase-sable cause le double des dégâts sur son coup d'aile. Il utilise aussi son bec par surprise, en essayant d'handicaper un adversaire volant. Chaque aile donne 2d4 points de dégâts et la morsure 1d4.

Le rase-sable combat bien en petites meutes ; ils tirent avantage de la confusion causée par leur nombre pour planer et attaquer par derrière aussi souvent que possible. En fait, une meute de rase-sable peut rapidement submerger une défense par ses attaques répétées. Ce n'est que si plus de la moitié de la meute est tombée que le reste s'enfuit. Un rase-sable qui fuit utilise les PFP qui lui reste pour grimper aussi haut que possible puis planer en descente sur plusieurs kilomètres. Les ailes sont assez manœuvrables pour aider au vol plané ; il peut planer d'un kilomètre par tranche de 40 mètres d'altitude qu'il possède. Il choisit toujours de planer avec le vent, à moins que la direction ne le mette en danger.

Les membres d'une meute se relaient pour détecter la vie, en utilisant le contrôle des sons pour avertir les autres de l'approche d'une proie.

Habitat / Société : Les rase-sable vivent et chassent en meute. Ils n'attaquent jamais seuls. Il y a un chef de meute, généralement la plus grosse femelle.

Écologie : On trouve les rase-sable presqu'exclusivement dans la Mer Pulvérulente. Des rumeurs disent qu'on a vu des meutes dans les bassins pulvérulents intérieurs. Les rase-sable préfèrent manger les flotteurs avant toute chose. Grâce à son pouvoir de détection de la vie, un rase-sable peut même faire la différence entre un flotteur et un autre genre de proie.

Roncier (et ronceille)

	Roncier	Ronceille
CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque	Quelconque
FRÉQUENCE :	Commun	Peu commun
ORGANISATION :	Treille	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Diurne	Diurne
RÉGIME :	Photosynthèse	Photosynthèse
INTELLIGENCE :	Aucune	Aucune
TRÉSOR :	Fortuit	Fortuit
ALIGNEMENT :	Néant	Néant
NOMBRE :	10-1000	1-20
CLASSE D'ARMURE :	8	5
DÉPLACEMENT :	30 cm par jour	2,5 cm par jour
DÉS DE VIE :	1 pour 9 mètres carrés	2-4
TAC0 :	20	—
NB D'ATTAQUES :	Voir ci-dessous	0
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1 point de vie/épine	1-4/épine
ATTAQUES SPÉCIALES :	Néant	Néant
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant	Néant
TAILLE :	T (plus de15 m)	P-M (entre 60 cm et 2,10 m)
MORAL :	Néant	Néant
VALEUR EN PX :	15 pour 9 mètres carrés	Néant

Le roncier est une plante dense, épineuse, qui ressemble à de la vigne, avec une vitesse de croissance incroyable. Seule l'extrême bordure d'une masse de roncier croît réellement ; le reste est un mur épineux presque impossible à traverser.

Roncier

Le roncier pousse en une masse épaisse, entortillée et emmêlée de plantes grimpantes épineuses, aux couleurs variant entre le brun et le gris. La ronce grimpante ne forme pas de feuillage. Les troncs sont les véritables composants à photosynthèse de la plante. L'extrémité de chaque plante grimpante est la seule partie qui pousse. Alors que la ronce grimpante s'étend, la partie plus ancienne du roncier durcit par manque d'humidité. De cette manière, il forme sa propre treille tout en poussant. Bien que durci par le manque d'humidité, le roncier demeure résistant, créant une défense mortelle qui protège les jeunes pousses. Le roncier endurci ne prend pas feu.



Combat : Le roncier constitue une excellente plante arme défensive. Plus d'une créature a trouvé la mort en s'efforçant d'atteindre un objectif qui se trouvait de l'autre côté de la masse entremêlée du roncier. La mort résulte en général par empalement ou à la suite de



coupures profondes qui ne se referment pas rapidement, provoquées par les milliers d'épines aiguisées comme des rasoirs. Le roncier possède 100 épines pour 9 mètres carrés, dont la longueur se situe entre 2,5 et 5 cm. Chaque épine n'inflige qu'un point de dégâts. Le roncier ne lance pas d'attaque, mais si une victime est jetée dans le buisson, cela compte pour un jet d'attaque. Lors d'un toucher réussi, on lance 1d100 pour savoir combien d'épines ont effectivement touché la victime — chacune d'entre elles n'infligeant qu'un point de dégâts. Une fois dans le roncier, la plupart des gens meurent en tentant de s'en extraire.

Ronceille

La ronceille est une forme cultivée du roncier. En n'utilisant que les parties les plus épaisses, un horticulteur taillera plusieurs fois le sommet d'un tronc de ronces planté verticalement. Cette réduction continuelle de la longueur poussera la plante à développer de jeunes rameaux pour survivre. Lorsque le roncier a atteint l'épaisseur souhaitée, on le laisse croître. Une taille et un réajustement constants feront pousser le buisson dans la forme désirée, créant une ronceille.

Combat : Le développement d'une section de roncier d'un diamètre de 10 m sera en général épais et droit sur de courtes branches. Ces branches de ronces font d'excellents bâtons ou gourdins épineux, puisqu'ils infligent deux fois plus de dégâts que s'ils étaient lisses. Les dégâts supplémentaires proviennent de la douzaine d'épines d'une longueur variant de 2,5 à 10 cm qui recouvre l'arme. Celui qui tient cette arme devrait savoir que si l'arme est maniée avec maladresse, il s'empalera lui-même sur les épines aiguisées et pointues.

Écologie : Plusieurs groupes plantent des ronciers et cultivent des ronceilles pour la défense de colonies et des points d'eau. Le roncier développe une barrière défensive presque impénétrable, et les cultures de ronceilles sont d'excellentes armes offensives. La hauteur et la longueur de la croissance des ronces dépend de l'humidité disponible et de la culture apportée. La méthode la plus efficace pour aider le développement du roncier est de l'asperger de petites quantités d'eau le matin et le soir sur les extrémités vertes en train de pousser. Cela fournit l'humidité nécessaire à la plante. Un bâton de ronceille équipé d'épines solides coûte quatre fois plus qu'un bâton de bois normal.



Scarabée d'agonie

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Douleur/Drainage psychique
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Néant
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	3, v 6, s 3
DÉS DE VIE :	1+5
TAC0 :	19
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUES :	1
ATTAQUES SPÉCIALES :	Ponction spinale, drainage psychique
DÉFENSES SPÉCIALES :	Néant
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Néant
TAILLE :	Mi (2,5 cm)
MORAL :	Agité (7)
VALEUR EN PX :	270

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Dis/Sci/Dev	Attaque/Défense	Score	PFP
2	2/1/3	—/NS	15	30

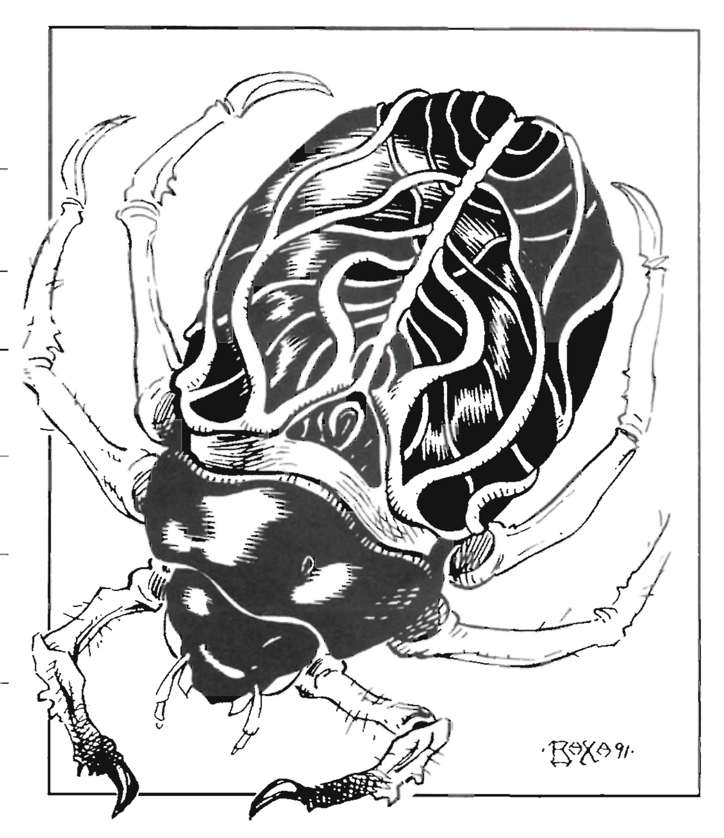
Télépathie — *Sciences :* lien spirituel ; *Dévotions :* contact, néant spirituel.
Métapsionique — *Sciences :* Néant ; *Dévotions :* auto-restauration sur autrui (caractéristique spéciale, sans coût de points), drainage psychique (sans coût de points durant la ponction spinale).

Ce coléoptère noir à l'air inoffensif vit psioniquement de la douleur et de l'agonie de ses victimes, d'où son nom.

Le scarabée d'agonie possède une carapace dure, veinée de noir, lamellicorne, marquée de lignes sombres et transversales.

La carapace protège une paire d'ailes. Le scarabée se sert de ses six pattes crochues pour se fixer sur la peau d'un humanoïde ou d'une bête. Sa mâchoire allongée contient une vrille rétractable. Le scarabée d'agonie se sert de sa paire d'antennes tronquées pour sentir les vibrations, vu qu'il ne possède pas d'yeux.

Combat : Un scarabée d'agonie ne peut s'attaquer qu'à des créatures de taille humaine ou plus petites. Lorsqu'un scarabée d'agonie tente ou est forcé de toucher une victime, un test secret d'Intelligence est lancé. Si le résultat du jet est inférieur à l'Intelligence du personnage, le joueur sent quelque chose ramper sur lui ; un jet manqué signifie que la créature avance sans être remarquée. Si les joueurs sont endormis, immobilisés par magie, au cœur d'une mêlée ou engagés dans n'importe quelle autre action qui nécessite une intense concentration (c'est-à-dire lors de jets de sorts, de psioniques, etc.), il n'y a pas de jet de test, puisque le scarabée d'agonie se déplacera sans être remarqué de toute façon. Quand le scarabée d'agonie a localisé la colonne vertébrale de sa victime, une vrille recouverte de bile émerge de sa mâchoire (les scarabées d'agonie n'attaquent pas les invertébrés). La bile anesthésie la peau, afin que la victime ne sente pas la vrille pénétrer. Le scarabée



d'agonie attaque sa victime ignorante jusqu'à ce que la vrille soit entrée dans la peau (un jet d'attaque réussi ; le scarabée d'agonie ignore toute armure qui pourrait se trouver entre lui et la peau). Une fois sous la peau, la vrille s'enfonce dans l'épine dorsale. La victime est soudain tenaillée par une douleur atroce, tellement intense qu'elle ne peut rien faire d'autre que se tordre et hurler de douleur. Pendant ce temps le scarabée absorbe et emmagasine psioniquement l'énergie dégagée par la victime. Le pouvoir psionique inné d'auto-restauration sur autrui est propre à ce scarabée. Il convertit la Constitution de la victime en PFP qu'il absorbe par drainage psychique. Le scarabée ne peut convertir que la Constitution et ne peut se nourrir que de douleur. Le scarabée restera fixé même après s'être totalement rassasié, baignant dans le flot d'énergie jusqu'à la mort de sa victime. Le scarabée ne peut être détaché par la victime ; seule une autre créature peut libérer l'individu de son étreinte mortelle. Si la victime est seule, elle mourra sûrement. Le scarabée draine un point de Constitution par round, le convertissant en 10 PFP. Une victime meurt si sa Constitution est réduite à zéro. Une créature sans score de Constitution mourra en 1d12 + 5 rounds.

Habitat / Société : Bien que le mode de locomotion primaire du scarabée est la reptation, les petites ailes de la créature lui permettent des vols sur de courtes distances (jusqu'à 1,80 m). Ses six pattes repliées et crochues permettent aussi à la créature de sauter à moins d'un mètre en hauteur. Les scarabées d'agonie vivent en général près de sources d'eau, où ils espèrent rencontrer une proie. Créature dévoreuse de douleur, le scarabée d'agonie n'ingère jamais de nourriture solide pour se sustenter, en dehors d'une goutte d'eau à l'occasion. Ils n'hésiteront pas à attaquer des membres de leur propre espèce, mais ils ne sont souvent pas de force à lutter contre d'autres insectes plus développés pour le combat.

Écologie : Des histoires anciennes prétendent qu'à l'origine, les scarabées d'agonie s'étaient échappés de la chambre de torture d'un



roi-sorcier. Il est plus probable qu'ils ont été attirés là-bas pour des raisons évidentes. Ils ne sont pas comestibles et ne servent qu'à des fins obscures. Les petites-gens utilisent parfois les scarabées d'agonie en les plaçant dans des frondes et en les envoyant dans les vêtements des intrus ; cela abrège la poursuite sans endommager le repas.

Scrabe

CLIMAT/TERRAIN :	Déserts de sable ou de pierre
FRÉQUENCE :	Peu commun
ORGANISATION :	Nid
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Élevée (13-14)
TRÉSOR :	O,M (B)
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE :	2-12 (2d6)
CLASSE D'ARMURE :	4
DÉPLACEMENT :	18, f 6
DÉS DE VIE :	5 Chef : 7 Mère du Nid : 13
TAC0 :	15 Chef : 13 Mère du Nid : 7
NB D'ATTAQUES :	2 ou 1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	1-4/1-4 + étreinte ou selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Utilisation de sorts possible
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Aucune
TAILLE :	P (1,2 m), Mère du Nid G (3 m)
MORAL :	Très stable (13)
VALEUR EN PX :	650 Chef : 1.400 Mère du Nid : 8.000

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc./Sci./Dév.	Attaques/Défenses	Score	PFP
5	2/3/8	PM, SP/NS, BP	13	61

Psychométabolique — *Sciences :* affinité animale (lézards) ; *Dévotions :* biorétroaction, contrôle spirituel du corps, force augmentée, pouvoir caméléon.
Télépathie — *Sciences :* lien spirituel, souffle psionique ; *Dévotions:* bouclier de la pensée, contact, infliger la douleur, néant spirituel, pensées dissimulées, pression mentale.

Les scrabes sont des petits êtres insectoïdes, au corps composé de trois segments, qui vivent dans des nids au cœur du désert. Ils sont très intelligents et certains d'entre eux sont même capables de lancer des sorts. Il n'y a pas de petit groupe de voyageurs qui soit à l'abri près d'un nid de scrabes.

Les scrabes ont une coquille segmentée épaisse et blanche sur la plus grande partie de leur corps, avec des rainures en longueur séparant leur coquille en trois parties distinctes. Deux bras finissant par des pinces, encadrent leur bouche. Le scrabe possède des centaines de petites pattes disposées le long de son corps. Les pinces ont deux sections qui servent à attraper et à serrer, ainsi qu'un petit appendice faisant office de pouce qui leur permet d'utiliser des



armes ou de manipuler des objets. Ils portent occasionnellement des petites armes, telles que des dagues ou des couteaux, n'utilisant que rarement des armes plus lourdes (lances ou épées courtes).

Les scrabes parlent leur propre langage ; les chefs, quant à eux, ont en outre 35% de chance de parler la langue des elfes.

Combat : Les scrabes sont petits mais ils utilisent leurs pouvoirs psioniques, leurs sorts et leur intelligence pour les avantager au combat. Quand ils attaquent, les scrabes ont une stratégie standard : la moitié d'entre eux charge et entre en mêlée, pendant que l'autre moitié essaie d'établir un contact psionique avec leurs adversaires. Une fois ce contact établi, la victime est attaquée par l'intermédiaire d'un des modes d'attaque psionique ou par leur pouvoir le plus redoutée : infliger la douleur.

S'ils ont surpris une petite caravane ou un petit groupe dans le désert, les scrabes sélectionnés pour les attaquer au contact, prennent le temps de se préparer et d'utiliser force augmentée. Cela leur permet d'attaquer comme s'ils avaient une Force de 18, ce qui leur donne un bonus de +1 à leur jet d'attaque et un bonus de +2 aux dégâts. Ils utiliseront aussi biorétroaction qui montera leur Classe d'Armure à 3 et diminuera le total de tous les coups réussis contre eux de 2 points (avec un minimum de zéro).

S'ils ont l'assurance de trouver une proie dans les environs, tous les scrabes utiliseront leurs pensées dissimulées et leur pouvoir caméléon pour se fondre dans l'environnement. Ils sont très adroits lorsqu'il s'agit de courir et de s'arrêter instantanément. Dans un pareil cas, le MD n'aura qu'un seul jet à faire sous le pouvoir caméléon pour tout le groupe de scrabes. Un succès signifie qu'ils n'ont pas été remarqués, alors qu'un échec indique qu'un des membres du groupe attaqué a remarqué quelque chose qui bou-



geait, même s'il n'est pas sûr de ce que cela pouvait être exactement. Seul un 20 sous le score de pouvoir de la part du scrabe, permettra à une victime potentielle de le voir pour ce qu'il est vraiment. Si ce pouvoir fonctionne, les victimes des scrabes reçoivent une pénalité de -4 à leur jet de surprise. S'ils sont surpris, cela signifie que les scrabes se sont arrangés pour s'être approchés suffisamment près pour avoir un round d'attaque gratuit sur leurs adversaires.

En mêlée, les scrabes peuvent se servir d'armes. S'ils portent des couteaux ou des dagues, ils en ont généralement un(e) dans chaque pince. Ils préfèrent utiliser des armes contre des grandes créatures, y compris les demi-géants, parce que leurs petites pinces ne leur permettent pas de les agripper facilement. Ils sont aussi capables d'utiliser leurs pinces pour attaquer à deux reprises, chaque attaque faisant 1d4 points de dégâts plus un bonus éventuel pour la force augmentée. Si l'une des deux attaques modifiées donne 18 ou plus, le scrabe a agrippé un membre (si le membre est celui d'un être de la taille d'un homme ou moins). Cela lui permet d'avoir une attaque réussie automatiquement à chaque round et lui accorde un bonus d'attaque avec l'autre pince de +4. Un jet d'enfoncer les portes est requis pour que la victime se libère et cela sera la seule action possible pour ce round.

On rencontre les scrabes par groupe d'une douzaine d'individus au maximum. Si le groupe rencontré en compte plus de cinq, un scrabe de type Chef est présent. Si dix scrabes ou plus, sont contactés, deux chefs supplémentaires, appelés sous-chefs, sont aussi présents. Les chefs et les sous-chefs ont sept Dés de Vie et leurs pinces font un point de dégât supplémentaire à chaque attaque. Les chefs ont aussi 78 PFP, et parfois (50%), ont les pouvoirs psioniques supplémentaires de cinglement de l'ego et extension. Un chef qui aura eu le temps de se préparer au combat, utilisera ce dernier pouvoir pour multiplier sa taille originelle par quatre. Alors que ceci ne lui donne aucun bonus au combat, cela lui permet d'agripper les membres de toute chose qui pourrait être d'une grande taille.

Les chefs qui n'ont pas de pouvoirs psioniques supplémentaires sont eux, des lanceurs de sorts. Ce sont des profanateurs de niveau 7 et une liste de sorts de chef scrabe typique inclue : *mains brûlantes* (*pinces brûlantes* ?), *toucher glacial*, *projectile magique*, *protection contre le bien*, *détection des psioniques*, *invisibilité*, *peur*, *toile d'araignée*, *immobilisation des personnes*, *non-détection*, *étouffement des psioniques*. Cette liste peut varier mais les scrabes n'affectionnent pas particulièrement les sorts à zone d'effet puisque ceux-ci engloberaient presque invariablement leurs propres compagnons. Un chef avec des capacités de lanceur de sorts et de surprise, essaiera de détecter les activités psioniques et utilisera ensuite le sort d'*étouffement des psioniques* pour empêcher l'adversaire d'utiliser ses pouvoirs au combat.

Dans leur nid, de 13 à 24 scrabes adultes seront présents (1d12 + 12). Il y a 1d6 chefs et sous-chefs et il y aura toujours une Mère du Nid. De 10 à 40 œufs, ou scrabes nouvellement éclos, seront aussi présents. Ces jeunes scrabes ont 1 DV, un TAC0 de 20 et font 1 point de dégât avec chaque pince. Ils ne peuvent pas agripper de membres ou d'armes car leurs pinces ne sont pas assez grandes.

Les scrabes ont une haine profonde des elfes et leurs attaques psioniques aussi bien que leurs attaques de mêlée seront généralement dirigées contre eux en premier. Si les scrabes tombent sur un elfe solitaire, ils essaieront de l'agripper aux quatre membres et un autre scrabe utilisera son pouvoir d'infliger la douleur à plusieurs reprises sur l'elfe jusqu'à ce que celui-ci s'évanouisse. L'elfe sera alors emmené au nid pour une session de torture prolongée. Si les scrabes le peuvent, les elfes seront toujours emmenés vivants car voir un elfe souffrir est une des rares choses qui rendent les scrabes heureux.

Habitat / Société : Les scrabes vivent dans de vastes nids creusés sous le sable. Ils génèrent une salive qui le solidifie. A cause des tempêtes de sable constantes, le nid des scrabes est généralement creusé de 3 à 4,50 mètres sous la surface. Si possible, un surplomb rocheux sera utilisé pour cacher et protéger l'entrée. Les scrabes savent très bien faire les tunnels et si leur nid s'effondre sur eux, ils peuvent facilement en refaire un. Un scrabe peut retenir sa respiration pendant une heure sous le sable, d'ailleurs, il peut même en retirer un peu d'air grâce aux longues branchies qui lui permettent de respirer. Ces branchies se situent tout le long des rainures de leur coquille (leur petite bouche ne servant qu'à manger les petits bouts de viande que leurs pinces auront coupé à cet effet).

Les scrabes préfèrent la viande d'elfes plus que toute autre, et s'ils ne peuvent pas trouver d'elfe, un demi-elfe fera pour eux, un très bon substitut. En fait, tout ce qui a des oreilles pointues sera probablement identifié à un elfe. La haine que les scrabes leur portent va bien plus loin que leur besoin de nourriture ; un elfe pourra être maintenu en vie pendant des mois uniquement pour être torturé. Un elfe qu'on aura sauvé d'un nid de scrabes après quelques semaines de captivité n'est plus capable de grand chose puisque les scrabes sont maîtres en l'art d'infliger la douleur. Les tortures physiques, psioniques et magiques sont toutes combinées pour faire souffrir un elfe autant que possible. S'ils le peuvent, la plupart des elfes risqueront tout pour éviter d'être capturés par les scrabes.

La principale raison de la haine des scrabes pour les elfes se trouve dans leur histoire. Leurs légendes communes, disent qu'il y eut jadis de véritables guerres entre les deux races. Bien sûr, les deux côtés affirment que c'est l'autre qui a commencé et les deux côtés reprochent à leurs ennemis d'avoir perpétré de terribles atrocités sur des victimes innocentes de leur race.

Les scrabes vivent jusqu'à environ 25 ans, s'ils ont la chance de se développer jusqu'à leur maturité. Une Mère du Nid peut vivre jusqu'à 40 ou 50 ans. Seul le plus vieux mâle du nid a le droit de s'accoupler avec elle. Une ponte a lieu tout les deux ans, et jusqu'à cent œufs peuvent être pondus en une semaine. Ils sont alors soignés avec attention pendant les trois mois suivants jusqu'à ce qu'ils éclosent. Quand ils ont éclos, les jeunes sont extrêmement affamés et moins de la moitié survivra généralement aux fêtes cannibales qui succèdent à l'éclosion. Un scrabe devient adulte en seulement deux ans, gagnant un Dé de Vie tous les six mois.

Seuls les mâles qui auront développé des capacités psioniques supplémentaires ou des pouvoirs de lanceurs de sorts, pourront devenir des chefs et seules les femelles avec des capacités cléricales pourront devenir des Mères du Nid. 75% des œufs donneront des mâles et seulement 5% d'entre eux deviendront des chefs. Seul 1% des femelles pourra développer des capacités de lanceur de sorts et devenir des Mères du Nid. Cela signifie qu'une Mère du Nid moyenne produira une rivale potentielle tout les huit à seize ans. Les scrabes ne développent pas leurs capacités supplémentaires avant d'être devenus adultes. Quand une jeune Mère du Nid réalise qu'elle a des pouvoirs, il est probable qu'elle prenne un ou deux des plus jeunes mâles et qu'elle parte fonder son propre nid.

Les scrabes rassemblent des trésors et peuvent même les négocier avec des gens contre des denrées dont ils auraient besoin. Bien sûr, les marchands avec qui ils commercent seraient sages de venir avec un bon nombre de gardes (et quelques psionistes ou lanceurs de sorts pour être plus sûrs). Les objets magiques que les scrabes n'utilisent pas sont généralement les premières choses dont ils essaient de se débarrasser. Cela fait que de nombreux marchands sont tout à fait déterminés à négocier avec eux en dépit des risques.

Écologie : Les scrabes vivent dans les déserts de sable ou dans les régions sablonneuses des déserts de pierres. Ils n'ont besoin que de peu d'eau, peut-être un vingtième de ce dont un humain aurait besoin. Les scrabes semblent aussi tirer tout le liquide dont ils ont besoin du sang de leurs victimes. La niche écologique du scrabe est strictement celle d'un prédateur, bien que les scrabes soient eux-mêmes la proie de créatures plus grosses vivant dans le désert.



Une partie de la haine des scrabes pour les elfes, vient du fait que ceux-ci exploitent toutes les parties des scrabes qu'ils ont abattus. La coquille peut être utilisée pour fabriquer des cuirasses acceptables qui donnent une aussi bonne protection qu'une armure d'écailles. Ces cuirasses ne pèsent que la moitié du poids d'une armure d'écailles et sont en outre une preuve de valeur chez les elfes. Les parties tranchantes des pinces peuvent faire des armes d'hast correctes quand elles sont montées. De plus, un elfe pourra survivre pendant des jours entiers grâce à la viande d'un seul scrabe. Les coquilles de scrabe peuvent être vendues pour 10 pc par segment, le double de cela si elle sont vendues à une tribu d'elfes. Un des meilleurs moyens de prouver sa valeur à un elfe est de sauver un membre de sa tribu de la captivité chez les scrabes. Le fait que l'elfe ne va probablement pas survivre est de peu d'importance; c'est le simple fait de risquer sa vie contre ces ennemis détestés qui compte.

Les Mères du Nid

Les Mères du Nid sont les dirigeants du nid et sont des versions agrandies du scrabe normal. Elles sont très grosses et bouffies et n'ont qu'un déplacement de trois. Les Mères du Nid ont une intelligence de 15 à 16 et sont capables de lancer des sorts de prêtre comme si elles étaient elles-mêmes prêtresses de niveau 9. De tels sorts sont toujours tirés de la seule sphère du cosmos (les Mères du Nid ne révérant aucun plan élémentaire particulier). Elles ne reçoivent aucun des autres bénéfices du prêtre ; elles ne peuvent pas repousser les mort-vivants, appeler les éléments ou en ignorer la présence. Une Mère du Nid est aussi une puissante psioniste, généralement de niveau 10 avec 120 PFP (les très vieilles Mères du Nid peuvent même surpasser cela). La Mère du Nid a tous les pouvoirs d'un scrabe typique ainsi que armure charnelle, forteresse intellectuelle, excitation du ça, sonde et tour de la volonté de fer. De plus, la Mère du Nid aura une Science et cinq Dévotions de la discipline de Clairsentience.

Si l'adversaire choisit de combattre au corps à corps, la Mère du Nid est capable d'attaquer avec ses deux pinces puissantes qui font chacune 2d4 points de dégâts. Elle peut agripper son adversaire sur un jet modifié de 17 ou plus et un jet de "barreaux et herses" est requis pour s'en libérer. Les Mères du Nid n'utilisent jamais d'armes.

So-ut (saccageur)

CLIMAT/TERRAIN :	Plateaux
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Nocturne
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Semi- (2-3)
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Chaotique mauvais
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	-4
DÉPLACEMENT :	18
DÉS DE VIE :	14+2
TAC0 :	7
NB D'ATTAQUES :	2 ou 1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	2-12/2-12 + spécial ou 3-18
ATTAQUES SPÉCIALES :	Terreur, poison acide, attaque les armures
DÉFENSES SPÉCIALES :	1/2 dégâts des armes non métalliques, immunisé aux psioniques
RÉSISTANCE MAGIQUE :	25%
TAILLE :	G à É (3 à 4,50 m de longueur)
MORAL :	Sans peur (19-20)
VALEUR EN PX :	10.000
PSIONIQUES :	Aucun



Les so-ut, ou saccageurs, sont de féroces créatures qui ne vivent que pour la destruction. Ils ne connaissent pas la peur et haïssent toutes les choses humaines telles que les armes ou les bâtiments.

Un so-ut est une créature énorme à six pattes, des écailles grises lui couvrant tout le corps. Ces écailles sont exceptionnellement épaisses et presque impossibles à percer. Les quatre pattes arrières sont des gros blocs circulaires mais les deux pattes avant sont garnies de griffes aussi longues que des dagues. Le visage est tout droit issu d'un cauchemar avec ses longs crocs sales et ses yeux rouges brillants. Son nez est semblable à une corne résiduelle et les oreilles sont petites et rondes. Son ouïe quant à elle est très mauvaise mais son sens de l'odorat est très perçant.

Personne n'a jamais été capable de communiquer avec un so-ut.

Combat : Un so-ut n'attaque que de nuit. La charge d'un so-ut inspire la terreur chez toute créature intelligente de 5 DV ou moins. Un jet de sauvegarde est accordé pour en éviter l'effet et toute personne de 9 DV ou plus est immunisée à cette peur. Un être de 6 DV ou plus reçoit un bonus de +2 au jet. Ceux qui succombent à cette terreur s'enfuient pendant 2d8 rounds ou jusqu'à ce que le so-ut soit hors de vue, tout dépend de la solution qui est la plus longue. Les thri-kreen sont immunisés à cet effet de terreur.

Les so-ut sont des mangeurs de viandes mais ils attaquent rarement les demi-humains pour se nourrir. L'odeur des objets manu-



facturés les rend fous, particulièrement les objets métalliques. La vue d'un bâtiment semble aussi les enrager. Un so-ut attaquera toujours le plus gros objet fabriqué par l'homme dans les parages. Il essaiera de détruire le métal plus que toute autre chose. En d'autres termes, si un groupe d'aventuriers est en train de défendre une bâtisse, toute personne en armure de métal sera attaquée en premier, ensuite, sera attaqué quelqu'un portant une arme de métal et enfin le so-ut essaiera de raser le bâtiment. Cela importe peu au saccageur de laisser des attaquants derrière lui pendant qu'il détruit une cabane. Le so-ut s'occupera d'eux en temps voulu. Ce n'est que s'il est gravement blessé (points de vie réduits à 50% ou moins) qu'il se retournera pour combattre ses ennemis.

Au corps à corps, les so-ut sont des adversaires terribles, ils peuvent attaquer avec leurs deux pattes antérieures, chacune de celles-ci infligeant 2d6 points de dégâts et secrétant un poison acide. Toute personne touchée par une griffe doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou prendre 20 points de dégâts supplémentaires. Un jet de sauvegarde réussi limite les dégâts à 5 points supplémentaires. C'est tout particulièrement contre les objets fabriqués par l'homme que l'acide est efficace. Les armes ou les armures doivent sauvegarder contre l'acide ou être détruites, corrodées et inutilisables en un round. Les objets de métal sauvegardent à -2. Le saccageur attaque toujours l'armure et les armes en premier. Cela lui donne un jet d'attaque avec ses griffes à -4 jusqu'à ce que l'armure ou l'arme soit détruite.

Le so-ut peut aussi attaquer avec ses crocs et faire, quand il touche, 3d6 points de dégâts. La morsure ne génère pas d'acide, mais si le so-ut touche avec une marge de 4 ou plus que nécessaire, il peut avoir transpercé l'armure du personnage. Un jet de sauvegarde contre les chocs violents est requis pour éviter que l'armure ne perde en efficacité et ne soit réduite de 1 point (CA augmentée de 1) de façon permanente.

Au corps à corps, le so-ut est très rapide et ne reçoit pas de modificateur à l'initiative malgré sa grande taille.

Habitat / Société : Les saccageurs sont des solitaires et heureusement, très rares. Ils ne vivent que pour détruire les travaux des hommes.

Les saccageurs dorment généralement pendant les heures chaudes de la journée. Un aventurier courageux peut même passer juste devant un so-ut sans le réveiller. Durant la journée, un so-ut a effectivement le malus à l'initiative dû à sa grande taille.

Écologie : Le so-ut se nourrit de ses victimes. Après qu'il ait détruit tous les objets en vue fabriqués par l'homme, il se met généralement en devoir de dévorer les cadavres qu'il a laissés sur son passage.

Les écailles d'un saccageur font d'excellentes armures. Le cuir intact d'un so-ut peut valoir jusqu'à 100 pièces d'argent mais il doit être traité par un maroquinier puis travaillé par un armurier. Une armure d'écailles ainsi obtenue donnera une aussi bonne protection qu'une cotte de mailles de métal (CA 5). Malheureusement, cette armure pèsera aussi lourd que cette cotte de mailles de métal et sera tout aussi inconfortable dans la chaleur du jour.



T'Chowb

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Nocturne
RÉGIME :	Spécial
INTELLIGENCE :	Voir ci-dessous
TRÉSOR :	Aucun
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	12
DÉS DE VIE :	2
TAC0 :	19
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	Selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption d'intelligence
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Aucune
TAILLE :	Mi (30 cm)
MORAL :	Très stable (13-14)
VALEUR EN PX :	270

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc./Sci./Dév.	Attaque/Défense	Score	PFP
2	2/2/7	CE/FI	10	45

Psychométabolisme — *Dévotions :* éclipse, vitesse augmentée, sens accrus.
Télépathie — *Sciences :* drainage mental, lien spirituel ; *Dévotions :* contact, rêve éveillé, cinglement de l'ego, invisibilité, forteresse intellectuelle.

Le t'chowb est une petite créature particulièrement mortelle qui prend plaisir à absorber l'intelligence de ceux qui sont plus rusés qu'elle-même.

Un t'chowb est une créature humanoïde minuscule, à la peau grise et coriace. Ses petits yeux sont rouges et brillants et le long de son crâne court une arête violette. Elle est dépourvue de poils et sa tête semble vraiment trop grosse pour son petit corps.

Un t'chowb ne parle habituellement aucun langage mais il gagne la capacité de parler un des langages connus par sa victime pour 3 points d'Intelligence qu'il absorbe.

Combat : Un t'chowb ne recherchera jamais le conflit direct s'il peut l'éviter. Avec ses pouvoirs, il en est en général capable. Le t'chowb a 40% de chances de se déplacer silencieusement et 38% de chances de se cacher dans l'ombre. Le t'chowb a un certain nombre d'autres pouvoirs qui l'aideront à trouver sa proie — une proie, pour lui, étant quelqu'un qui a plus d'Intelligence que lui.

La méthode d'attaque préférée du t'chowb est l'approche sournoise d'un groupe ou d'une caravane qui a établi un camp pour la nuit. Il tentera de s'approcher d'une des sentinelles et essaiera d'entrer en contact psionique avec elle. Si la sentinelle a une défense psionique, le t'chowb essaiera d'utiliser son cinglement de l'ego pour entrer de force en contact avec l'esprit de sa proie. Si les deux essais ratent, il est probable que le t'chowb rompra l'attaque — soit en allant vers une autre sentinelle soit en attendant qu'une autre prenne son tour de garde.



Une fois que le contact est établi, le t'chowb utilise rêve éveillé pour forcer l'esprit du garde à errer. Il peut alors se glisser dans le camp pour s'attaquer à des victimes endormies. S'il est découvert, par la sentinelle ou ceux du camp, le t'chowb, pour fuir, utilisera un de ses deux pouvoirs exceptionnels, vitesse augmentée. Ce pouvoir psionique lui permet de se déplacer avec une vitesse de 36 et coûte, pour le maintenir, 3 PFP par round. Il utilisera aussi éclipse pour s'évader. S'il n'est pas remarqué, le t'chowb se met à drainer une victime.

Le t'chowb peut drainer des proies en utilisant son autre capacité exceptionnelle, drainage mental. Elle est très semblable aux scellés mentaux à deux différences importantes près ; elle ne requiert pas la dévotion de contact mais, par contre, *elle requiert un round de contact physique*. Le drainage est sans douleur et n'est généralement pas remarqué par la victime, surtout si elle est endormie.

Quand un t'chowb touche une victime, celle-ci a le droit de lancer un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -4 si elle dort. Un échec signifie qu'elle ne ressent rien et que le drainage continue sans interruption. Si le jet de sauvegarde est réussit, la victime a un cauchemar terrible qui peut la réveiller, un jet de surprise est alors autorisé. Si la victime n'est pas surprise, elle se réveille en criant. Si la victime potentielle n'était pas en train de dormir, un jet de sauvegarde réussi signifie qu'elle a l'affreux sentiment que quelque chose de désagréable va lui arriver. A ce point, le t'chowb disparaît de la vue de tous et continue le drainage.

Pour chaque round de drainage, la victime perd un point d'Intelligence — définitivement. Le t'chowb gagne un point d'Intelligence mais le gain ne dure qu'un jour. Même si sa victime se réveille, le t'chowb peut continuer à se nourrir jusqu'à satiété. Un t'chowb n'est pas rassasié tant que son Intelligence n'atteind pas 24 ; cela peut être dévastateur quand on sait que l'Intelligence normale d'un t'chowb est de 4. Quand l'Intelligence d'une proie atteind 2, le petit être s'en désintéresse puisqu'elle n'est maintenant qu'un débile profond.

Le drainage mental peut durer aussi longtemps que la victime est à moins de 9 mètres du t'chowb. Le drainage ne peut être interrompu que si le t'chowb est forcé de partir au-delà de cette distance ou

s'il prend une forme quelconque de dégâts. Une attaque physique réussie stoppera le drainage mental immédiatement. Une attaque psionique réussie arrêtera le drainage et fera perdre au t'chowb tous les points d'Intelligence qu'il aura acquis. Malheureusement, ces points ne sont pas rendus psioniquement à la victime ; ils sont perdus. Une victime qui a été drainée par un t'chowb ne peut voir son Intelligence restaurée que par chirurgie mentale, *guérison* ou *restitution*.

Habitat / Société : Un t'chowb est une créature solitaire parce qu'elle n'aime rien ni personne excepté le sentiment de puissance qu'elle éprouve à devenir plus intelligente. Un t'chowb rassasié est un génie et utilise sa toute nouvelle intelligence comme cela lui convient.

Écologie : Le t'chowb peut se trouver dans les villes, sur la route ou à peu près partout où les êtres intelligents se rassemblent.

Thrax

CLIMAT/TERRAIN :	Mer Pulvérulente, les Plateaux
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Nocturne
RÉGIME :	Spécial
INTELLIGENCE :	Haute (11-12)
TRÉSOR :	K, M, (A)
ALIGNEMENT :	Neutre mauvais
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	24
DÉS DE VIE :	9
TAC0 :	11
NB D'ATTAQUES :	1 + spécial
DÉGÂTS/ATTAQUE :	2-12 ou selon l'arme +3 (Force)
ATTAQUES SPÉCIALES :	Absorption d'eau
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Aucune
TAILLE :	M (de 1,50 m à 2,10 m)
MORAL :	Élite (15-16)
VALEUR EN PX :	2.000

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc./Sci./Dév.	Attaque/Défense	Score	PFP
2	1/2/4	—/—	12	66

Psychométabolisme — *Sciences :* assimilation d'énergie, forme d'ombre ; *Dévotions :* vieillissement, délabrement, éclipse, douleur double.

Le thrax est une redoutable créature qui ne subsiste qu'en absorbant l'eau que ses victimes contiennent. Le thrax est très intelligent et est un adversaire implacable.

Il a l'apparence d'un humanoïde dont la peau a une teinte rougeâtre. Ses cheveux sont noirs et ses oreilles pointues, mais il ne pourra jamais être pris pour un elfe. Ses traits sont anguleux et émaciés et ses yeux sont d'un bleu profond, du bleu de l'eau d'une fontaine. Le thrax est une créature musculeuse, il a de longs bras fins et des doigts dont les extrémités sont des ventouses.

Le thrax parle tous les langages qu'il connaissait dans son existence précédente.

Combat : Un thrax préfère attaquer les créatures solitaires, que ce soit un être sorti seul ou une sentinelle isolée montant la garde sur un camp endormi. Le thrax utilise sa forme d'ombre pour s'approcher de sa victime et se ressolidifier derrière elle. Si la victime est protégée par une bonne armure, le thrax essaiera de la délabrer.



Quand celle-ci tombera en pièces aux pieds de la proie, le thrax l'étreindra de ses bras puissants pour l'immobiliser et la vider de toute l'eau de son corps.

Un coup réussi du thrax sur une victime sans armure fera 2d6 points de dégâts et donnera lieu à un jet de sauvegarde contre la pétrification. Un échec signifie que le thrax a fixé les ventouses de ses doigts sur la peau de la victime et a commencé à absorber son eau. Si la proie attaquée porte toujours une armure, le thrax a 10% de chances de se fixer sur la peau nue par point de CA (ainsi, le thrax aura-t-il 80% de chances de toucher la peau de quelqu'un qui a une CA 8).

Cela prend un tour au thrax pour vider une créature de la taille d'un homme de toute son eau, ou approximativement un round par 10 kg de poids de sa victime. Cela inflige une souffrance incroyable a la proie, ainsi, chaque round, elle devra réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique ou s'évanouir de douleur. De plus, chaque round d'absorption ajoutera une pénalité cumulative de -2 au jet de sauvegarde. Quand plus de 75% de l'eau a été absorbé, la victime s'évanouit automatiquement de déshydratation. Notez que la pénalité de -2 s'applique aussi aux attaques, aux dégâts ainsi qu'à toutes les autres capacités ou actions que la proie pourrait tenter. La douleur empêchera aussi la victime de se concentrer suffisamment pour lancer des sorts ou utiliser des pouvoirs psioniques.

Une victime dont le corps a été totalement drainé de son eau ne devient pas un thrax ; il n'en reste qu'un cadavre desséché. Toute-



fois, un humain qui survit à l'attaque d'un thrax devra faire un jet de sauvegarde contre la mort magique, sans modificateur, ou devenir lui-même un draineur d'eau. Ceci n'est pas une maladie mais plutôt une malédiction magique transmise par le thrax. Cette mutation prend de deux à quatre semaines (d3+1) et pendant ce temps, la victime est affligée d'une soif intense. Une *délivrance de la malédiction* est nécessaire si l'on veut débarrasser la victime de cette calamité. Le sort doit être lancé avant que la victime ne soit devenue un thrax. Seuls les humains peuvent être touchés par cette malédiction.

Habitat / Société : Le thrax est une malheureuse créature que l'on peut trouver partout. Puisque le cadavre de la victime d'un thrax ne laisse aucun doute, les thrax ne se rencontrent pas fréquemment dans les villes ou les villages, en tout cas pas pour longtemps. En général, ils partent aussitôt qu'ils découvrent leur malédiction pour ne pas être chassés et éliminés. Loin des villages, ils mènent des vies de solitude et d'angoisse. Le thrax se rappelle ce qu'il a été avant qu'il ne change mais il ne peut rien y faire, il est forcé d'essayer de survivre. Au début, le nouveau thrax peut conserver son alignement originel, se résolvant peut-être à ne se nourrir que d'animaux au lieu d'êtres intelligents, mais la malédiction continue son œuvre, et après quelques mois, se nourrir est la seule chose qui importe. Il commence aussi a détester ceux qui ne souffrent pas de sa malédiction, particulièrement les humains et les demi-humains.

Écologie : Le thrax a besoin de se nourrir au moins une fois par jour. Il peut boire de l'eau mais cela ne le nourrit pas.

Tohr-kreen (Noble-Mante)

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque sauf le Versant Forestier
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Meutes
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Haute à géniale (11-18)
TRÉSOR :	R, S, (C)
ALIGNEMENT :	Chaotique neutre
NOMBRE PRÉSENT :	1 (75%) 1-4 (25%)
CLASSE D'ARMURE :	3
DÉPLACEMENT :	36
DÉS DE VIE :	7-12
TAC0 :	7-8 DV : 13 9-10 DV : 11 11-12 DV : 9
NB D'ATTAQUES :	5 ou 3
DÉGATS/ATTAQUE :	1-6 (x4)/2-7 ou selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Poison
DÉFENSES SPÉCIALES :	Esquive les projectiles sur un jet de 11 ou mieux
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Aucune
TAILLE :	G (de 2,40 m à 3,00 m)
MORAL :	Élite (15-16)
VALEUR PX :	7 DV : 2.000 8 DV : 3.000 9 DV : 4.000 10 DV : 5.000 11 DV : 6.000 12 DV : 7.000 Psioniste : ajouter 2.000
PSIONIQUES :	10% de chance

Les tohr-kreen sont des versions de thri-kreen plus grands et plus cultivés. Ils sont plus civilisés que leurs cousins et moins agressifs. Toutefois, quand ils se décident à combattre, ils sont plus mortels que les thri-kreen. On les rencontre occasionnellement, voyageant de par Athas mais aucun n'est natif des terres connues. Des rumeurs disent qu'ils pourraient venir d'une cité lointaine, mais aucun tohr-kreen ne révèlera jamais où celle-ci peut se trouver ou même si elle existe vraiment.



Un tohr-kreen ressemble à son petit cousin et pourrait même être pris pour l'un d'eux. Il ressemble à une énorme mante religieuse avec la coloration jaune sable d'un guerrier-mante. Il a des yeux noirs ou violet foncé et porte un harnais de cuir pour transporter ses armes et possessions. Les tohr-kreen peuvent grandir jusqu'à une hauteur de 3 mètres pour une longueur de 3,90 mètres et peser de 150 à 200 kg. Ils portent des armes normales et des boucliers,ou bien l'arme spéciale que les thri-kreen ont développée, le gythka. Ils ont aussi développé une version améliorée de la chatkcha appelée kyorkcha. Un tohr-kreen rencontré sur la route a habituellement un sac à dos fait spécialement pour lui, rempli de trésors artistiques et de livres dont il ne peut se séparer.

Les tohr-kreen parlent le langage des thri-kreen ainsi que leur propre langue. De plus, ils parlent de un à quatre autres langages.

Combat : Les tohr-kreen sont des combattants brutaux, prêts à tout pour gagner. Le fait qu'un tohr-kreen vienne d'une culture plus avancée que les thri-kreen n'est pas apparent pour quelqu'un qui le combat.



En mêlée, les tohr-kreen peuvent attaquer avec leurs membres antérieurs qui font chacun 1d6 points de dégâts. Ils peuvent aussi mordre leurs adversaires, et ainsi les paralyser. Leur poison paralysant est bien plus puissant que celui de leurs cousins plus petits. Un jet de sauvegarde contre la paralysie avec une pénalité de -4 doit être réussi pour résister à une paralysie de 2d6 rounds. Si le jet de sauvegarde est raté, la victime doit à nouveau réussir un jet de sauvegarde contre le poison, ou prendre 20 points de dégâts supplémentaires à cause du choc nerveux.

Les tohr-kreen utilisent aussi des armes, préférant les longues armes d'hast et les épées à deux mains. Il est possible pour un tohr-kreen d'utiliser deux épées à deux mains en même temps, une de chaque côté. Ils peuvent aussi porter un bouclier qui améliore leur CA de 1. Ils sont experts dans le maniement du gythka, cette arme d'hast à la lame d'apparence malsaine que les thri-kreen ont développé. Ils ont amélioré la conception de la chatkcha, l'arme de jet cunéiforme des hommes-mantes. Ils ont aussi développé la kyorkcha, un projectile ressemblant à un boomerang tranchant, doté de pointes dressées sur les côtés pour en améliorer les capacités de dégâts. Un gythka fait 1d10 points de dégâts quand on l'utilise comme une arme de mêlée, mais il peut être lancé pour 1d6+2 points de dégâts. La kyorkcha fait 1d8+2 points de dégâts quand on la lance et si elle rate sa cible, elle revient automatiquement à son lanceur. La kyorkcha typique est dotée d'un tranchant de chaque côté mais 25% d'entre elles sont émoussés au niveau de la courbure intérieure. De telles armes peuvent être utilisées pour assommer un adversaire. Le tohr-kreen a une pénalité de -1 à son jet d'attaque quand il utilise la kyorkcha de cette façon. Manié de la sorte, la chance d'assommer quelqu'un est de 3% par point de dégât causé, et seuls 25% des dégâts sont permanents. Un tohr-kreen typique porte de deux à cinq kyorkcha (1d4 +1), dont 50% seront en métal. Une kyorkcha de métal fait un point de dégât supplémentaire.

Les tohr-kreen peuvent esquiver les projectiles comme les guerrier-mantes, mais ils sont plus grands et ont donc plus de difficultés à s'écarter. Ils doivent réussir un jet de 11 ou mieux pour esquiver un projectile. Ils peuvent sauter à 9 mètres en hauteur ou 21 mètres en longueur.

Les tohr-kreen ayant des pouvoirs psioniques privilégieront toujours les disciplines télépathiques et psychométaboliques.

Les tohr-kreen ont 5% de chance par niveau de posséder une arme ou un bouclier magique ou encore un objet de magie diverse et ont, en outre, 90% de chance d'avoir avec eux 1d8 fruits de potion magique. Aucun tohr-kreen ne pourra jamais lancer de sorts de mage, bien qu'ils n'aient aucun scrupules à utiliser des objets magiques.

Les tohr-kreen n'aiment pas le froid. Si la température tombe en dessous de zéro, les tohr-kreen reçoivent une pénalité de -1 à leurs jets d'initiative et d'attaque. Ils ont aussi une pénalité de -1 à leurs jets de sauvegarde contre les attaques de froid magique. Un tohr-kreen devant traverser les montagnes portera habituellement un manteau spécialement coupé pour le protéger du froid, ou bien un objet magique tel qu'un *anneau de chaleur*.

Habitat / Société : Les tohr-kreen viennent de très loin. On suppose qu'ils ont une nation quelque part, mais personne n'a jamais été capable de la trouver ou bien de faire parler un tohr-kreen quant à sa localisation. On ne sait pas si les tohr-kreen qui quittent leur demeure sont sous l'influence d'une quête ou sont simplement extrêmement bornés. Ceux qui connaissent les thri-kreen pensent que ces deux explications sont tout aussi probables l'une que l'autre.

Les tohr-kreen rencontrés seront généralement des voyageurs solitaires. Il n'y a que 25% de chances d'en rencontrer plus d'un. Ils n'hésitent pas à visiter les demeures des demi-humains car ils cherchent toujours à apprendre de nouvelles choses. De plus, les tohr-kreen achètent souvent des œuvres d'art, en général des petites parures qu'ils peuvent porter ou des petites peintures agréables à regarder. Les goûts d'un tohr-kreen diffèrent de ceux du reste d'Athas, ainsi, un objet qu'un artiste pourrait considérer comme de la pacotille, pourrait se voir offrir par un tohr-kreen jusqu'à dix fois sa valeur supposée, alors qu'un objet de très haut prix pourra être complètement ignoré.

Les tohr-kreen ne restent jamais très longtemps au même endroit, et on ne sait pas vraiment s'ils retournent à leur lointaine demeure ou s'ils en ont été bannis à jamais. Les tohr-kreen n'aiment pas parler de leur nation ou de leurs antécédents, bien que ce soient des causeurs passionnés sur à peu près tous les autres sujets. Des tohr-kreen se sont faits de grands amis parmi les humains et les demi-humains, étant même acceptés par certains elfes à l'esprit large.

S'il est un argument que l'on cite pour prouver que les tohr-kreen sont plus avancés que leurs cousins thri-kreen, c'est celui qu'un tohr-kreen ne porte aucun intérêt à la viande d'elfe. Un tohr-kreen semble considérer que manger des êtres doués d'intelligence s'apparente à du cannibalisme ce qu'il réprouve absolument. Bien sûr, peu d'elfes croient cela, et un tohr-kreen peut être appelé à se défendre s'il venait à en rencontrer.

Le tohr-kreen diffère aussi des guerrier-mantes en cela qu'il ne partage pas la même fascination pour la chasse. Ils sont tout aussi déterminés qu'un guerrier-mante mais leur but a dépassé celui de la simple survie. Chez la plupart, la quête de la connaissance a remplacé le besoin de la chasse. Un humain ayant accordé son hospitalité à un tohr-kreen peut le laisser lire dans sa bibliothèque pour la nuit et revenir le lendemain matin pour constater qu'il n'en a pas bougé si ce n'est pour aller se chercher d'autres livres et rouleaux.

Les tohr-kreen et les thri-kreen ne partagent pas les mêmes sentiments au sujet de leurs compagnons de couvée. Quelqu'un qui se lie d'amitié avec un tohr-kreen s'est fait un ami pour la vie ; mais leur nature réservée et leur style de vie nomade font que ceci n'est pas chose fréquente. Le compagnon de couvée d'un tohr-kreen peut compter sur son ami pour le défendre ou le venger selon le cas.

Les relations avec les thri-kreen sont généralement polies bien que les tohr-kreen semblent concevoir les guerriers-mantes comme des barbares incultes et frustes. Généralement, un tohr-kreen ne se fait pas d'amis parmi les thri-kreen car il les traite comme des cousins médiocres et incultes. Les thri-kreen, cela se comprend, en sont irrités et considèrent les tohr-kreen comme des snobs prétentieux. Le fait que les tohr-kreen soient sans conteste meilleurs au combat, permet toutefois d'empêcher que les relations ne deviennent trop tendues. Un tohr-kreen peut voyager avec une meute de thri-kreen pendant un temps, toutefois la recherche constante de nourriture des thri-kreen et leur préoccupation de la chasse deviennent généralement vite ennuyeuses pour un tohr-kreen qui s'en va donc après quelque temps.

Les tohr-kreen ont une bien meilleure vigueur que les thri-kreen. De plus, ils n'ont jamais besoin de dormir et n'ont besoin que de la moitié de l'eau qu'il faut à un thri-kreen (1 litre par jour).

Un des traits que le tohr-kreen partage avec les humains est la peur et le dégoût qu'ils éprouvent envers les mages, les profanateurs en particulier. Un tohr-kreen a peu de respect pour qui ne cherche pas à s'opposer à la magie de profanation, pensant que quelqu'un qui permet la destruction du monde pour l'amour de la magie n'est pas digne d'attention. Ils sont toutefois suffisamment sages pour ne pas s'opposer activement aux rois-sorciers, et font de leur mieux pour éviter tout contact avec leurs arkhontes. La négociation ou même la corruption sont utilisés si des arkhontes essaient d'arrêter ou de détenir un tohr-kreen. Si cela échoue, le tohr-kreen a 75% de chance de laisser éclater sa colère et de passer à l'action, tuant ou assommant les arkhontes puis fuyant la cité. Si le tohr-kreen ne combat pas immédiatement, c'est seulement parce qu'il attend une meilleure occasion.



On n'a pas de trace de femelle ayant jamais pondu des œufs dans les territoires connus. Soit qu'elles retournent dans leur nation pour pondre, soit que la rareté des tohr-kreen fait qu'il leur est difficile de trouver des compagnons.

Un tohr-kreen peut s'accoupler avec un thri-kreen, mais là encore, on n'en a jamais trouvé trace. Ils ont aussi rompu le cycle qui fait que tant de thri-kreen meurent avant d'avoir atteint leur maturité. A la différence des thri-kreen, les noble-mantes ne dévorent jamais leurs jeunes, pas plus qu'ils ne mangent ceux qui meurent naturellement. Cela augmente le taux de survie des jeunes à presque 50%. Un jeune tohr-kreen a 2 DV, un TAC0 de 19 et des attaques qui font un point de dégât pour chaque bras ainsi que la morsure. Une larve de tohr-kreen gagne 1 DV tous les deux ans et atteind l'âge adulte en 14 ans. Les tohr-kreen ne subissent pas les effets de l'âge jusqu'à ce qu'ils atteignent au moins 50 ans, et peuvent vivre jusqu'à 75 ans.

Écologie : Les tohr-kreen viennent des steppes au nord de la Cordillère.

Puisque, au pire, ils ont les mêmes capacités de survie que les thri-kreen, on a toujours supposé que leur pays d'origine était un désert stérile. Ceci n'est absolument pas sûr — cela pouvant n'être qu'une caractéristique raciale. Quelle que soit la vérité en la matière, un tohr-kreen est très dur à abattre. Tous les tohr-kreen possèdent les compétences de survie dans tous les types de terrain excepté dans le Versant Forestier.

Les armes tohr-kreen sont très rares et ont beaucoup de valeur. Un gythka ou un harnais en bon état peuvent valoir jusqu'à 25 pa. Une kyorkcha vaut 2d6 pa pour un collectionneur et 1d6 pour un guerrier. Les hommes-mantes font grand cas de la kyorkcha et paieront le double du prix que paierait un collectionneur. Une kyorkcha de métal vaut 1d4 pièces d'or et deux fois cela si on la vend à un thri-kreen ou à un collectionneur. Une kyorkcha de métal avec un flanc contondant peut être vendue jusqu'à 5 po à un gladiateur ou à un guerrier puisqu'elle peut être utilisé sans risquer de se couper la main si elle n'est pas protégée par une armure. Pour apprendre à la manier, il faut deux unités de compétence et un tohr-kreen ou un thri-kreen qui sache s'en servir pour assurer l'entraînement. Pour des raisons évidentes, cela est très rare. On raconte qu'un roi-sorcier possède un gladiateur tohr-kreen dans son étable, ledit gladiateur étant contraint à apprendre aux autres membres de l'étable le maniement de cette arme. Celle-ci est une exception aux règles normales qui concernent le gladiateur : la kyorkcha n'est pas automatiquement connue. Toutefois, un gladiateur n'aura besoin de dépenser qu'une seule unité de compétence pour l'apprendre.

Des crânes de tohr-kreen peuvent être creusés et font ainsi d'excellents grands heaumes. Un exosquelette peut être reconstitué intact comme trophée, et il paraît qu'un roi-sorcier possède trois de ces grands squelettes magiquement animés pour garder ses réserves d'eau.

Les tohr-kreen ont habituellement 1d6 gemmes précieuses destinées à l'achat d'objets d'art ou de livres. Puisque les tohr-kreen ont une mémoire photographique, ils n'ont besoin de lire un livre qu'une fois. Tous les tohr-kreen rencontrés savent lire et écrire, un fait qu'ils ne dévoilent qu'à leurs compagnons de couvée ou à leurs amis proches.



Ver de Fonds

CLIMAT/TERRAIN :	Mer Pulvérulente, déserts de sable
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Q
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	6
DÉPLACEMENT :	12, f 18
DÉS DE VIE :	14
TAC0 :	7
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	2-24
ATTAQUES SPÉCIALES :	Engloutissement
DÉFENSES SPÉCIALES :	Phasage
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Aucune
TAILLE :	T (15 m de long)
MORAL :	Stable (11-12)
VALEUR EN PX :	7.000
PSIONIQUES :	Aucun



Le ver de fonds est un énorme ver blanc qui vit et voyage sous le sable ou la pulvre, laissant derrière lui un fossé à la surface du sol. En dépit de ce signe très clair de mise en garde, rares sont les proies qui lui échappent une fois qu'il se met en chasse.

Le ver de fonds est une énorme créature de 15 mètres ou plus, elle est d'un blanc pâle, ressemblant à un long asticot géant. La gueule énorme peut engloutir une créature de la taille d'un homme en une seule goulée.

Combat : Le ver de fonds se déplace dans le sable ou la pulvre jusqu'à ce qu'il soit presque en dessous de sa proie, il jaillit alors et essaie de l'avaler d'un coup. Des aventuriers sans méfiance ont été avalés avant même qu'ils aient réalisé qu'ils étaient attaqués. Le ver de fonds attaque avec sa gueule géante garnie de dents longues comme des épées. Sa morsure fait 2d12 points de dégâts et si le jet d'attaque du ver dépasse de 4 ou plus le score requis pour toucher, il a avalé sa proie. La gueule du ver ne fait que 2,10 m, les créatures qui dépassent cette taille ne pourront donc pas être englouties.

Le ver de fonds se déplace très silencieusement à travers le sable et le rocher et cela est dû en partie à sa capacité de "phasage ". Il est doté de sens très aigus et est rarement surpris, recevant en général un bonus de +1 à ses jets de surprise. Ses adversaires, quant à eux ont un jet de surprise normal qui, s'il est réussi, signifie qu'ils ont remarqué une dépression dans le sol à l'approche (1d6 x 10 mètres) du ver. Dans la pulvre, la trace peut être vue de plus loin encore et la perception du sillon creusé dans le sol porte de 20 à 120 (2d6 x 10) mètres. Le ver peut sentir les vibrations d'une créature se déplaçant sur le sable ou pataugeant dans la pulvre. La portée de cette détection est de 120 mètres sur le sable, et 90 mètres dans la pulvre.

Si le ver de fonds arrive à avaler d'un coup sa victime, il replonge sous la surface où il peut alors la mâcher, faisant automatiquement 2d12 points de dégâts par round. Si des proies restent à proximité, le ver de fonds y retournera afin de continuer son repas après qu'il ait avalé la première. Les victimes avalées peuvent attaquer de l'intérieur avec des petites armes à condition qu'ils en aient déjà une en main. Les jets d'attaque et de dégâts se font tous deux avec une pénalité de -1 et cette pénalité est cumulative chaque round. Deux rounds après que la victime ait atteind 0 point de vie, il sera impossible de la récupérer si ce n'est en petits morceaux.

Le mode de déplacement du ver de fonds est unique : s'il rencontre une paroi rocheuse enfouie dans le sable il se met simplement en phase et la traverse. Il ne peut toutefois se phaser sur plus de 27 mètres, aussi, si cette distance devait être insuffisante pour traverser et risquait de l'enclore dans le roc, le phasage ne fonctionnerait pas. Il n'utilise cette capacité que pour passer à travers le rocher et pour s'enfuir. Un ver ne se phasera pas au dessus du sol car il s'y déplace bien plus lentement, mais il peut toutefois utiliser cette capacité pour rattraper un elfe, ou toute autre victime en fuite, spécialement s'il a très faim.

Si un ver de fonds est blessé, il fera retraite sous la surface très rapidement, il se phasera dans le sol bien qu'il ne puisse le faire avec une proie dans la gueule. Cela prend deux rounds pour disparaître sous une surface sableuse et seulement un s'il plonge sous la pulvre. Un ver de fonds peut abandonner sa victime pour pouvoir s'échapper s'il a été blessé de plus de 50% du total de ses points de vie.

Habitat / Société : Le ver de fonds est une créature solitaire ne recherchant ses semblables que pour s'accoupler, une fois tous les trois ans. Les jeunes qui en résultent sont abandonnés par leurs parents et la plupart s'entre-dévorent immédiatement. Les plus résistants survivent et disparaissent dans le sol. Les œufs sont généralement enterrés à au moins 3 mètres sous la surface et sont très difficiles à localiser.

Les vers de fonds essaieront de manger à peu près n'importe quoi. Ils ont besoin d'au moins une victime de la taille d'un homme par jour, ce qui en fait des chasseurs très agressifs.

Écologie : Le ver de fonds est un monstre inhabituel en cela qu'il aspire véritablement le sable ou la pulvre et l'ingère. Les particules minuscules d'air dans le sol, sont filtrés par des branchies, ce qui permet à la créature de respirer sous la pulvre. Cette absorption



d'air est la raison pour laquelle un fossé apparaît à la surface du sable ou de la pulvre au passage du monstre. Les vers de fonds sont tout particulièrement sensibles aux vibrations de quelqu'un courant sur le sable.

Les "branchies" du ver de fonds sont une curiosité parmi les sages, aussi, un œuf de ver aura la valeur de ce que son propriétaire voudra en demander. Toutefois, la difficulté à les trouver rendra cela presque impossible.

Villichi

CLIMAT/TERRAIN :	Quelconque
FRÉQUENCE :	Très rare
ORGANISATION :	Communauté
CYCLE ACTIF :	Quelconque
RÉGIME :	Omnivore
INTELLIGENCE :	Élevée (13-14)
TRÉSOR :	K, R
ALIGNEMENT :	Loyal neutre
NOMBRE :	1-4
CLASSE D'ARMURE :	Variable
DÉPLACEMENT :	24
DÉS DE VIE :	Variable
TAC0 :	Variable
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	Selon l'arme
ATTAQUES SPÉCIALES :	Aucune
DÉFENSES SPÉCIALES :	Aucune
RÉSISTANCE MAGIQUE :	10%
TAILLE :	M (2,10 m)
MORAL :	Variable
VALEUR EN PX :	Variable

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc./Sci./Dév.	Attaque/Défense	Score	PFP
3	2/2/7	EC/NS, BP	15	52
4	2/2/9		15	65
5	2/3/10	SP/TV	15	78
6	3/3/11		15	91
7	3/4/12	EP/FI	15	104
8	3/4/13		15	117
9	3/5/14	—/BM	15	130
10	4/5/15		15	143
11	4/6/16		15	156
12	4/6/17		15	169

Psychokinésie — *Sciences :* télékinésie ; *Dévotions :* attaque balistique, barrière inertielle.
Télépathie — *Sciences :* lien spirituel ; *Dévotions :* contact, excitation du ça, ennemis invincibles, néant spirituel, bouclier de la pensée.
A 4 DV, ajouter : **Psychokinésie** — *Dévotions :* contrôle d'un corps, contrôle des sons.
A 5 DV, ajouter : **Télépathie** — *Sciences :* tour de la volonté de fer ; *Dévotions :* écrasement psychique.
A 6 DV, ajouter : **Clairsentience** — *Dévotions :* connaissance de la localisation.
A 7 DV, ajouter : **Télépathie** — *Sciences :* souffle psionique ; *Dévotions :* forteresse intellectuelle.
A 8 DV, ajouter : **Clairsentience** — *Dévotions :* sens du danger.
A 9 DV, ajouter : **Psychokinésie** — *Sciences :* force projetée ; **Télépathie** — *Dévotions :* barrière mentale.
A 10 DV, ajouter : **Psychométabolisme** — *Dévotions :* ajustement cellulaire.



A 11 DV, ajouter : **Psychométabolisme** — *Dévotions :* greffe d'arme; **Télépathie** — *Sciences :* invisibilité supérieure.
A 12 DV, ajouter : **Psychométabolisme** — *Sciences :* affinité animale.

Les villichi sont les filles d'humains normaux. Nul ne peut prédire quand et où une fillette villichi va naître. Les humains normaux les évitent bien qu'il soit considéré comme un mauvais présage de chasser une enfant villichi. Quand elles arrivent à l'âge adulte, elles se mettent généralement en route pour un couvent, situé dans la Cordillère, où se rassemblent leurs semblables. Les villichi sont de très bonne psionistes et par conséquent, elles forment un groupe puissant. Les villichi rencontrées seront habituellement des ambassadrices, des envoyées de leur couvent, dépêchées afin de traiter avec une compagnie de commerce ou un village.

Les villichi ressemblent aux humaines normales bien qu'elles aient des membres et un visage plus long. Alors qu'elles apparaissent comme étant minces, ceci étant dû principalement à leur taille, elles ont en fait, des proportions tout à fait normales pour des humaines. Les villichi sont généralement couvertes de capes car elles sont particulièrement sensibles au soleil brûlant.

Les villichi parlent toutes 1d4 langages que parlent les humains ou les demi-humains.

Combat : Les villichi ne sont pas agressives et ne se battent en général, que pour défendre leur vie ou leur communauté. Elles sont toutes psionistes de niveau 3 à 12. Si on rencontre une villichi hors de son couvent, il s'agira très certainement d'une ambassadrice qui sera au moins de niveau 7 (1d6+6). Si l'on en rencontre plus d'une, les autres villichi seront des gardes ou des suivantes de niveaux



3-11 ; pour en déterminer le niveau, lancez 1d6 pour chacune d'entre elles et soustrayez le résultat au niveau de l'envoyée.

Quand elles sont loin de leur couvent, les villichi portent généralement une armure de cuir. Elles ont une bonne Dextérité (15+1d6) qui leur donne une classe d'armure d'au moins 7 et qui peut aller jusqu'à 3. Il y a 7% de chances par niveau qu'une envoyée possède un anneau ou une cape magique ; ses suivantes ont une chance de 5% par niveau d'en avoir aussi. Ces objets peuvent soit améliorer leur classe d'armure, soit leur permettre de se dispenser d'armure de cuir. Elles utilisent des hachettes, des dagues ou des épées courtes (33% de chances pour chacune des armes) mais elles n'ont que 3% de chancess par niveau de posséder une arme magique. Les villichi n'utilisent jamais d'armes ou d'armures de métal car elles pensent que d'une façon ou d'une autre, cela les souille.

La méthode d'attaque préférée des villichi est l'attaque psionique, et leurs pouvoirs en font des adversaires redoutables. Elles sont extrêmement bien versées dans le combat psionique. Si quelqu'un utilise une défense particulière, elles modifient immédiatement leur attaque pour utiliser la plus efficace qu'elles possèdent et contrer cette défense. Elles n'utiliseront leurs armes que si elles sont attaquées par des créatures qui sont insensibles aux psioniques. L'exception à cela étant l'utilisation réussie de leur pouvoir ennemis invincibles contre un adversaire. Elles essaieront alors de le toucher au moins une fois, le jetant au sol dans d'horribles souffrances.

Bien que ne se sentant pas très bien lorsqu'elles utilisent des objets magiques, les villichi sont disposées à les employés. Elles sont quelque peu résistantes à la magie et nulle part il n'est fait mention de villichi jeteuses de sorts de mages ou de prêtres. Leur longue et fine silhouette leur donne une bonne force de levier qui, couplée avec un excellent entraînement aux armes donne aux villichi un bonus à leur jet d'attaque de +1 avec toute arme non-métallique utilisable par les psionistes.

Si un groupe villichi perd une bataille, les compagnes sont prêtes à sacrifier leur vie pour permettre à l'ambassadrice de s'échapper. Si cette dernière est abattue, la compagne du plus haut niveau devient immédiatement l'ambassadrice et cherche à s'échapper pendant que les autres essaient de retenir leurs adversaires. Bien sûr, si c'est possible, elles essaieront toutes de fuir ou de se dissimuler plutôt que de se sacrifier. Les villichi ne se battent jamais aveuglément jusqu'à la mort ; elles essayeront toujours de trouver la meilleure solution pour permettre à l'envoyée et à ses compagnes de survivre.

Les villichi sont quelque peu sensibles à l'ardeur du soleil et essaient toujours de porter des capes (ou tout autre vêtement) pour s'en protéger. Si une villichi est directement exposée au soleil (par exemple si sa cape est déchirée), elle reçoit une pénalité à son jet d'attaque et à ses scores de pouvoirs psioniques de -1.

Une villichi de niveau 12 développe affinité animale et 90% d'entre elles développent une affinité avec les aigles ou les faucons. Les envoyées ayant ce pouvoir, pourront prendre la fuite en s'envolant si l'issue d'une bataille semble compromise.

Habitat / Société : Les villichi forment une communauté extrêmement soudée. Elles ne se combattent jamais entre elles et n'ont que de rares dissensions. La localisation de leur couvent est un secret jalousement gardé. Toute personne le découvrant par inadvertance se voit généralement apposés les scellés mentaux. Elles considèrent avec compassion les demi-géants et les demi-elfes puisque eux aussi sont des membres d'un groupe qui doit faire face aux préjugés des autres. Ce traitement peut sembler cruel mais nous sommes dans un monde cruel, et le seul intérêt des villichi est de survivre.

Toutes les villichi sont de parents humains et puisqu'il est considéré de mauvais augure de chasser une enfant villichi, on les laisse tranquilles. Non seulement les fillettes villichi grandissent rapidement mais elles ont aussi une durée de vie plutôt longue. La durée de vie moyenne d'une villichi est de 150 ans bien que quelques unes puissent vivre plus longtemps. Leur "grande maitresse" actuelle a plus de 200 ans et est une psioniste de grande puissance.

La grande maîtresse est toujours choisie parmi les villichi qui ont développé le pouvoir spécial de localisation des psioniques. Ce pouvoir spécial n'est développé que par des villichi de niveau 13 ou plus et seulement 10% d'entre elles le développent. Il n'y a pas de limite de portée à ce pouvoir, ce qui leur permet de localiser très tôt les jeunes villichi. Ainsi, une envoyée aura été dépêchée pour quérir l'enfant à l'époque où celle-ci aura atteint l'âge adulte ou, à défaut, lui dévoiler la localisation du couvent. Cela leur permet aussi de déterminer si une enfant villichi est tuée. Dans un tel cas, des mesures sont prises pour punir le meurtrier. Si cette personne ne peut être localisée, la vengeance sera exercée sur la ville toute entière si c'est possible. Cela est certainement en partie la raison pour laquelle on considère que tuer une jeune villichi est de mauvais augure. Les représailles qui ont eu lieu jadis, ont rendu le meurtre d'une enfant villichi un fait très rare. Qu'un de ces meurtres ait lieu et les citadins emprisonneront très certainement le groupe de coupables et le livreront à une ambassadrice afin qu'il soit puni. Le cas de ces gens sera alors examiné et ils seront exécutés s'ils sont coupables. Il y a de nombreuses rumeurs qui disent que les coupables meurent dans des conditions horribles, ce qui pousse les criminels a faire des efforts désespérés pour éviter d'être capturés et condamnés. Toutefois, les rumeurs sont fausses, car l'exécution est rapide et sans douleur, généralement par une dague plantée dans la nuque.

Il y a actuellement environ 500 villichi dans le couvent, dont 10 à 20% sont toujours en voyage comme ambassadrices et 20% qui sont de jeunes villichi de niveau 2 ou moins.

Les villichi sont expertes dans le tissage et fabriquent un des meilleurs tissus d'Athas. Elles font aussi pousser leur propre nourriture mais elles doivent acheter leurs armes et d'autres fournitures nécessaires à leur survie car elles n'ont aucune expérience dans la manufacture. Des villichi de très haut niveau sont expertes dans l'enchantement d'objets auxquels elles insufflent des pouvoirs psioniques. L'objet magique (en fait, l'objet psionique) peut être échangé contre suffisamment de fourniture pour permettre au couvent d'être approvisionné pour une durée de six mois. De tels objets sont nécessairement rares et très recherchés. Parmi ces objets, la majorité (75%) sont des gemmes dotées de deux ou trois pouvoirs psioniques. Le couvent en a de 3 à 6 (1d4+2) a disposition en tous temps. On les conserve généralement pour assurer la défense du couvent mais elles peuvent aussi être négociées si nécessaire, pour la survie de la communauté. Les quelques maisons de commerce qui font régulièrement affaire avec les villichi ont des lieux de rencontres réguliers et se gardent bien de chercher à localiser le couvent. Les villichi préfèrent vendre leurs tissus de bonne qualité, bien que souvent elles n'en produisent pas assez pour leur propre couvent. Au moins un objet psionique sera négocié chaque année, mais jamais plus de trois, même pendant les mauvaises années.

Écologie : Les villichi parcourent le monde, car partout où vivent les êtres humains peut naître une enfant villichi. Cela est assez rare, peut-être une fille sur 30.000 est une villichi. Elles ne sont pas vraiment albinos mêmes si elles n'aiment pas le soleil. Leur habitude de s'en protéger leur donne une peau assez pâle, ce qui sur Athas les distinguent de tous.

Les envoyées mangent tout ce qui leur est proposé quand elles voyagent, mais dans leur couvent, le villichi sont des végétariennes strictes. De plus, elles n'utilisent pas de métal, même dans la construction de bâtiments ou dans le commerce. Si on leur a offert de l'or, les villichi essaieront de l'échanger, soit contre des gemmes soit contre des pièces de céramique. Les villichi sont fascinées par les gemmes et parfois, elles peuvent aller jusqu'à payer le double du



prix pour une gemme particulièrement belle. Les négociants possédant des gemmes rares et précieuses peuvent essayer de trouver le couvent villichi, pensant pouvoir faire une affaire extraordinaire. Ceux qui le trouvent le regrettent généralement, en admettant qu'ils se rappellent ce qui leur est arrivé.

La communauté villichi est plutôt puissante pour le petit nombre de femmes qui la compose. Même les rois-sorciers hésitent à contrecarrer les plans d'une envoyée. Les villichi, quant à elles sont assez intelligentes pour réaliser que cela pourrait changer si elles-mêmes se mettaient en travers des projets de ces profanateurs puissants. Car chacun des rois-sorciers possède suffisamment de pouvoir et de ressources pour éradiquer le couvent s'il se décidait à le faire vraiment. Mais, une telle action pourrait affaiblir les défenses du roi à un tel point qu'il pourrait tomber aux mains d'un rival. Ainsi, les villichi mènent une vie confortable, aidées simplement par le fait qu'elles se tiennent à l'écart des affaires des rois-sorciers et aussi grâce au fait que leur couvent est situé dans une région très isolée.

Les villichi sont toutes très belles mais elles sont aussi toutes stériles. Qu'un groupe de pillards violente ou tue une ambassadrice, un grand groupe d'envoyées se mettra à la recherche des coupables pour tirer vengeance de ce crime abject. Ce groupe d'envoyées vengeresses sera toujours composé d'au moins 20 personnes menées par une aînée de niveau 11 ou 12, la moins puissante d'entre elles étant de niveau 8. Les criminels seront mis à mort de la façon la plus douloureuse possible par ces femmes intelligentes et déterminées. Heureusement, la réputation des villichi rend de tels incidents extrêmement rares.

Vortex de sable

CLIMAT/TERRAIN :	Mer Pulvérulente
FRÉQUENCE :	Rare
ORGANISATION :	Solitaire
CYCLE ACTIF :	Diurne
RÉGIME :	Carnivore
INTELLIGENCE :	Animale (1)
TRÉSOR :	Q
ALIGNEMENT :	Neutre
NOMBRE :	1
CLASSE D'ARMURE :	2
DÉPLACEMENT :	0
DÉS DE VIE :	15
TAC0 :	5
NB D'ATTAQUES :	1
DÉGÂTS/ATTAQUE :	5-20
ATTAQUES SPÉCIALES :	Tornade
DÉFENSES SPÉCIALES :	Voir ci-dessous
RÉSISTANCE MAGIQUE :	Aucune
TAILLE :	É (12 m de long)
MORAL :	Stable (11-12)
VALEUR EN PX :	12.000

RÉSUMÉ DES PSIONIQUES :

Niveau	Disc./Sci./Dév.	Attaques/Défenses	Score	PFP
3	2/3/4	—/NS	13	84

Télépathie — *Dévotions :* détection de la vie, néant spirituel, obstacle spirituel.
Psychokinésie — *Sciences :* force projetée, télékinésie, tornade (coût 15 PFP, maintien 5 PFP/round) ; *Dévotions :* contrôle du vent, lévitation.

Le vortex de sable, ou vortex de pulvre comme on l'appelle parfois, est une énorme créature qui se tient à l'affût de proies insouciantes parcourant la Mer Pulvérulente. Elle se tient sous la pulvre, mais même les êtres volants ne sont pas à l'abri de ses tourbillons soudains qui peuvent les engouffrer et les aspirer jusque dans la gueule de la bête.

Le vortex de sable a la forme d'une galette et possède une peau gris clair qui se confond très bien avec la pulvre. Il est d'une taille d'environ 12 m d'un bord à l'autre pour 1,5 m d'épaisseur.



Combat : Le vortex de sable attaque avec un pouvoir psionique spécial : la tornade. Il se tient à l'affût, utilisant son pouvoir de détection de la vie, jusqu'à ce qu'une créature marche à proximité ou vole au-dessus. Alors, un tourbillon soudain engouffre la malheureuse créature qui ne peut échapper à la succion, et est ainsi ramenée à portée de la gueule du vortex qui peut alors l'attaquer. Bien sûr, cela soulève un énorme nuage de pulvre sur un rayon de 60 mètres. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre le souffle pour éviter d'être happée par le vent. Ce jet de sauvegarde est modifié par une pénalité de -4 si la victime se trouvait sur le sol. Les créatures plus grandes que les géants (telles que les oiseaux-rocs athasiens, les raies des nuages, etc.) ont droit à un bonus de +4 à leur jet. De plus, une créature se trouvant dans le nuage soulevé, sera probablement aveuglée (jet de sauvegarde contre la paralysie pour éviter cela), et les créatures aveuglées ont seulement 50% de chances de réussir à fuir la tornade, 75% de chances pour les très grandes créatures. Un géant pataugeant dans la pulvre a une chance de remarquer le fait qu'il a marché sur une bête en forme de galette au lieu d'un sol rocheux. Les créatures se déplaçant à pied dans la



pulvre, ont droit à un jet de surprise. Si elles ne sont pas surprises et qu'elles font immédiatement retraite, elles échapperont alors à l'effet de la tornade, mais elles peuvent quand même être affectées par les autres pouvoirs psioniques du vortex.

Une fois que le vortex de sable a aspiré une victime, celle-ci va être attaquée par la gueule qui se trouve au centre de la bête. Les créatures de la taille d'un homme seront avalées tout entières si l'attaque est réussie, alors que des créatures plus grandes prendront des dégâts si elles sont touchées. Rares en effet, sont les géants qui ont échappé au monstre une fois qu'ils ont mis le pied dessus. Le vortex de sable étant presque sans intelligence, il continue, quoiqu'il advienne, à essayer de piéger sa proie.

Si une victime se trouve à l'intérieur de la tornade, mais n'a pas été, ou ne peut être avalée, elle peut essayer d'attaquer. Le tourbillonnement de l'air, autant que la pulvre soulevée, donnera un malus de -4 à toutes ses attaques. L'aveuglement pourra causer un -4 supplémentaire, ce qui fait que la victime peut s'attendre à de sérieux problèmes.

En outre, le vortex de sable ne sera pas complètement sans défense si un géant ou un aventurier vengeurs essaient de s'approcher de lui par le côté ; en effet, en plus de la pulvre dans l'air, le pouvoir de détection de la vie de la créature, lui permettra généralement de savoir exactement où se trouve son adversaire. Il ne réagira pas à une attaque de côté, mais si son ennemi réussit à le blesser, le vortex de sable essayera de se défendre. Pour cela, il utilisera télékinésie pour lancer des nuages de pulvre sur chaque assaillant. En plus de la possibilité d'aveuglement, la pulvre un point de dégât d'abrasion par round à tout être avant de nue sans protection. En outre, le vortex de sable utilise pouvoir de force projetée pour essayer de faire tomber sa dans la pulvre. Un test de pouvoir réussi obligera la victime à un jet de sauvegarde contre le souffle pour ne pas être projetée la pulvre. Si tout cela rate, le vortex de sable se contentera de dans les airs et de flotter, poussé par le vent, jusqu'à un endroit il pourra se nourrir sans perturbation.

Habitat / Société : Le vortex de pulvre est une créature solitaire ne vit que pour se nourrir et tout ce qui passe à sa portée est une proie pour lui.

Écologie : Le vortex de sable n'habite que dans la Mer Pulvérulente. Il n'est actif que durant la journée, semblant apprécier la chaleur du soleil. La nuit, il se repose et récupère ses PFP.

On pense que le vortex de sable a une durée de vie d'à peu près 60 ans, durée à l'issue de laquelle il se sépare pour former deux vortex plus petits. Ces deux petites créatures commencent avec DV, gagnant 1 DV tous les deux ans jusqu'à ce qu'elles atteignent leur taille adulte.

Elles ont toutes les deux les pouvoirs psioniques de leur parent sont presque aussi dangereuses. Il existe des rumeurs sur l'existence d'un vortex de sable énorme de plus de 30 m de diamètre, près du centre de la Mer Pulvérulente.

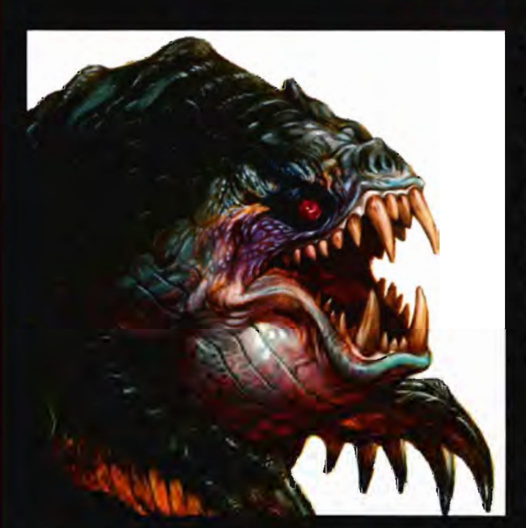


Bestiaire Monstrueux™



Appendice 2

Les Terreurs du Désert



Sous les rayons cuisants du soleil athasien, vivent des créatures plus horribles que tout ce que l'on peut trouver à l'heure actuelle dans le jeu d'AD&D®. Sur ce monde rude, seuls les plus forts survivent. Même les créatures qui semblent les plus timorées doivent être prêtes à tuer ou à mourir, à tout instant.

Les Terreurs du Désert contient plus de 60 nouveaux monstres spécialement conçus pour le monde de DARK SUN™. Vous trouverez ici une grande diversité de créatures, dont beaucoup possèdent des pouvoirs psioniques incroyables. *Les Terreurs du Désert* décrit les bêtes immenses qui rôdent sous la Mer Pulvérulente, des êtres élémentaux à nulle autre pareille et des golems de cendre, de chitine et d'obsidienne.

Affrontez les *Terreurs du Désert*... si vous l'osez.

TSR, Inc.
POB 756
Lake Geneva
WI 53147



TSR Ltd.
120 Church End, Cherry Hinton
Cambridge CB1 3LB
United Kingdom

ISBN 1 873799 28 4

